5
MURAT
GD'40
The Battle for Stonne, France 1940
Inf.-Regt. Großdeutschland
The Grossdeutschland in World War II
The Gamers

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N°2 AVRIL - MAI 1995
39 FF - 285 FB

Un jeu complet dans ce numéro

AUSTERLITZ 1805

JEUX SUR ORDINATEUR

JEUX AVEC FIGURINES

JEUX SUR HEXAGONES

Guerre de Sept ans : la bataille de Sainte-Foy

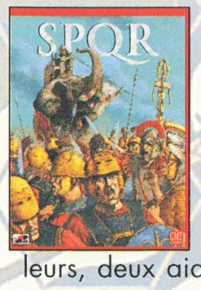
14-18 : règles d'escarmouche

39 Tactical Combat
45 Lost Victory

M 3360 - 2 - 39,00 F-RD

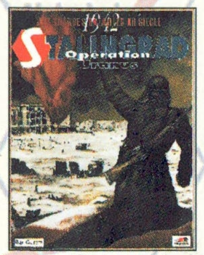
Eléphant de Guerre
Première Extention pour SPQR

SPQR



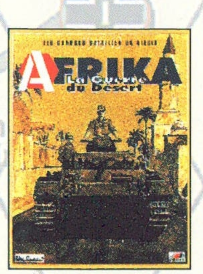
Premier wargame français décrivant les batailles entre les Romains et les autres nations de la Méditerranée. Serez-vous plus chanceux qu'Hannibal dans ses luttes contre Rome ? Ce jeu comprend notamment la célèbre bataille de Canne où éclate le génie d'un des plus grands stratèges de tous les temps. Quatre cartes couleurs, deux aides de jeu et surtout 800 pions en couleur représentant dans le détail les différents types d'unités

STALINGRAD : Opération Uranus



Premier wargame de la série les Grandes Batailles du Siècle. Ce jeu décrit la contre offensive russe sur la poche de Stalingrad durant l'hiver 42-43. Tenant compte de beaucoup de facteurs comme la difficulté de commandement soviétique ou le pont aérien allemand avec Stalingrad, les règles restent simples et réalistes sur ce tournant de la guerre à l'est.

AFRIKA : La Guerre du Désert



Basés sur les mêmes règles que Stalingrad, Afrika vous entraine dans la campagne de Libye entre 40 et 42. Ce jeu développe le fameux nerf de la guerre du désert : le ravitaillement. Plusieurs scénarios vous permettent une approche rapide, avant d'entamer la campagne à proprement dit. Plus de 200 pions et deux cartes tout en couleur voilà la base nécessaire pour remplacer Rommel au commande de l'AfriKa Korps et Montgomery avec sa 8ième armée.

A PARAITRE CETTE ANNÉE

Nach Frankreich ! : La campagne de France (juin 40). D'un haut degré de simulation, ce jeu comprend en plus de l'aspect historique plusieurs règles optionnelles vous permettant d'inclure de nouvelles données. Par exemple, que se passerait il si le Français étendait la ligne Maginot jusqu'à la mer du Nord, si son commmandement était complètement rénové, si un effort était fait en matière de communication. Un jeu passionnant qui se renouvelle à chaque partie.

ARDENNES : Troisième jeu de la série Grande Bataille de Siècle, il vous entraine en décembre 1944 au moment de la dernière contre offensive allemande dans les Ardennes.

Eléphant de guerre est la prochaine nouveauté d'Oriflam. Sortie Nationale mai 1995 dans tous les point de ventes spécialisées ou chez Oriflam au 132 rue de Marly 57158 Montigny les Metz (Catalogue sur simple demande)

Très Bientôt : Eléphant de Guerre

La première extention du jeu SPQR. Elle vous permettra de revivre deux autres grandes batailles de l'Antiquité.

- **Magnésie** qui met en scène les légions romaines face à l'armée Séleucide après sa défaite à Raphia.
- **Raphia** la fameuse bataille où s'opposèrent les troupes d'Antiochos le Séleucide à celles de Ptolémée. Cette rencontre regroupant plus de 100 000 combattants reste un des plus bels exemples de bataille antique. Qui va l'emporter ? A vous de le définir. Pour vous aidez deux nouvelles planches de pions ainsi que de nouvelles règles spécifiques à ces deux affrontements.

ORDRE DE BATAILLE

AVRIL
MAI 1995

N°2

EVENEMENT
L'Empire à Vincennes, tournois et reconstitutions 4

REGLES
Orages d'acier, règles d'escarmouche 14-18 6

QUE CHOISIR
Quand les généraux abattent leur jeu... de cartes 10

ANALYSE
La maîtrise tactique, avec la série Tactical Combat 12

EXTENSION SCENARIO
Tunisie 1943 en compétition
Le pont du 3 Commando (ASL) 14

ART DE LA GUERRE
La révolution militaire de la Renaissance 16

CAMPAGNES
Le soleil d'Austerlitz, ou l'éclat du génie 22

ANALYSE
Lost Victory, comment ne pas s'y perdre 33

SCENARIO
Sainte-Foy 1760, dernière victoire devant Québec 36

NOUVEAU !
Quoi de neuf dans le domaine de l'imprimé 39

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 43

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 45

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE (au dos de la carte)
Austerlitz 1805, le choc des cavaleries 23
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions

(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 26 et 27, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 2)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur assistant de *VaeVictis* : Théophile Monnier.
Maquette et infographie : François Vauvillier et PLST.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau, Jean-Pierre Villaume.
Principaux collaborateurs : Jean-Luc Béchennec, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Frank Debasque, Stéphane De Ieso, Jean-Philippe Imbach, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Frédéric Schaaf, Nicolas Stratégos, Walter Vejdovsky.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax. : (1) 40.21.97.55.
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France :
Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles.
Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● **Espagne :** C.A. Munana, Casado Del Alisal 10, 28014 Madrid.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *Mac Intosh Centris 650.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE et Point 11.*
● Impression : *NIC.*

© Copyright 1995. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

Vous l'attendiez depuis toujours... c'est peu dire !

De l'enthousiasme à revendre ! C'est ce qui ressort de l'abondant courrier parvenu à la rédaction de ***VaeVictis***. Presque toutes vos lettres font état de la « *divine surprise* » de découvrir, enfin, une revue dédiée corps et âme au jeu d'histoire. Reprenant la formule de notre offre d'abonnement, des centaines d'entre vous (sur plus de 1 500 réponses à notre questionnaire, et ça continue d'affluer !) évoquent ce grand moment : *« je l'attendais depuis des années »*, *« je l'espérais depuis 10 ans »*, *« je n'y croyais plus »*, et même un remarquable *« je l'attendais depuis* ***trente ans*** *»* !

Vos commentaires très élogieux — comprenant bien sûr quelques critiques ou propositions que nous prenons en compte — nous encouragent à maintenir très haut le niveau de qualité de ***VaeVictis***. Car, de toute évidence, la beauté des pions et de la carte du jeu en encart, de même que l'élégance de la maquette, vous ont fortement impressionnés. Au-delà même, certaines de vos remarques laissent sourdre une véritable angoisse : celle de voir ***VaeVictis*** incapable de maintenir une telle qualité tout en restant rentable, et la rédaction obligée de se tourner vers des secteurs plus « juteux », comme le jeu de rôle, pour ne pas le citer. La joie de voir apparaître enfin une revue de jeu d'histoire est taraudée par la peur qu'elle disparaisse prématurément. Soyez entièrement rassurés sur ce point, ***VaeVictis*** maintiendra non seulement son très haut niveau qualitatif — vous en jugerez par ce numéro deux —, mais aussi sa ligne rédactionnelle pure et dure : *Histoire (& Collections) oblige* !

Quant à la question de la rentabilité économique, il est évident que le tirage de ***VaeVictis*** ne sera jamais celui d'un grand quotidien, mais nous sommes convaincus qu'il existe dans les pays francophones un véritable marché pour le jeu d'histoire, et que l'apparition d'un magazine soutenant puissamment cette activité va enfin faire croître de manière sensible le nombre de personnes qui pratiquent. Mais, dans l'attente de ces jours radieux où ***VaeVictis*** pourra compter sur quelques dizaines de milliers de passionnés, votre soutien est fondamental.

Les gagnants de notre grand tirage ayant été désignés (voir ci-dessous), il ne vous reste plus qu'à vous abonner pour recevoir ***VaeVictis*** à des conditions très avantageuses (six numéros pour le prix de cinq, plus une petite annonce gratuite). Vous ne manquerez ainsi aucun numéro [1] et serez assurés de recevoir chez vous, sans risque, votre magazine préféré. Mais surtout, en vous abonnant, vous soutiendrez *réellement* le jeu d'histoire, car seule l'existence d'une revue en français sur notre loisir est la garantie du développement de cette dévorante activité.

Monsieur Plus au rendez-vous de l'Histoire

Quelques mots enfin sur vos nombreuses demandes. Nous nous réjouissons de lire dans vos lettres les projets les plus fous : parution mensuelle, le double de pages, des pions en carton, plus d'articles, plus de photos, plus de rubriques, plus de scénarios, plus de tout... Le silence assourdissant dans lequel était enfermé le jeu d'histoire dans les pays francophones depuis plus de dix ans a attisé les appétits. Et vous avez faim ! Bien évidemment, nous sommes les premier à souhaiter une forte croissance, en poids et en taille, de ***VaeVictis***. Mais ne précipitons pas les choses. A présent que nous existons, nous avons devant nous de longues années pour explorer toutes les facettes de notre loisir préféré. L'Âge d'Or du jeu d'histoire francophone vient de commencer !

Théophile Monnier

---

[1] On nous a, à maintes reprises, signalé la difficulté de trouver la revue, suite à une véritable *razzia* effectuée par les passionnés dans les maisons de la presse, dès la sortie du n° 1.

LES DIX GÉNÉRAUX VICTORIEUX !

Après un tirage effectué, comme il se doit, par une main innocente, voici les gagnants de notre grand tirage au sort :

Karim Belghit (35000 Rennes)
Jean-François Cosi (06160 Juan-les-Pins)
Vincent Dumont (B-1367 Hurpaye)
Frédéric Fargues (34090 Montpellier)
David Latour (77164 Ferrières-en-Brie)
Stéphane Martin (69005 Lyon)
Emmanuel Masschelein (78650 Beynes)
Jacques Noé (80 000 Amiens).
Armand Sananès (75006 Paris)
Fabien Wood (62100 Calais)

Vous n'êtes pas du nombre ? Allons, ne pensez pas *malheur aux vaincus*... Abonnez-vous massivement à *VaeVictis* !

VAEVICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

VOUS AVEZ ATTENDU VAEVICTIS DEPUIS TOUJOURS...
LE VOICI.
SOUTENEZ-LE !

Abonnez-vous aujourd'hui en profitant de notre offre spéciale de lancement : 6 numéros pour le prix de 5 !
ET UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à
HISTOIRE & COLLECTIONS
19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax : (1) 40.21.97.55.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N^{os} (à partir du **N° 3**) ☐ **195 F (France)** ☐ **235 F (autres pays)**
● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
☐ N° 1 ☐ N° 2 **39 F chaque .... FF**
● **Ci-joint mon règlement de .... FF**
par ☐ **Chèque bancaire** ☐ **Mandat**
☐ **Carte bleue n°**
expirant en mois année **Signature :**

Nom.. Prénom ....
Adresse ....
....
....
Ville .... Code Postal ....
Si vous êtes déjà un fidèle d'H&C, merci de préciser votre N° d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° ....

VOTRE PETITE ANNONCE
● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
☐ Recherche de partenaires
☐ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
☐ Clubs et associations
☐ Divers
☐ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50F la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

LE TOURNOI VINCENNES
Tournois et reconstitutions

LE cadre prestigieux du château de Vincennes a servi de toile de fond au deuxième tournoi Empire, les 21 et 22 janvier derniers. Une rencontre qui a fait le plein de grognards et de jeunes conscrits.

Grâce au dynamisme du club Stratac, qui regroupe les militaires pratiquant le jeu avec figurines, le Service historique de l'armée de terre (SHAT) a une nouvelle fois patronné l'organisation de ce tournoi, en mettant à la disposition des joueurs les magnifiques salles du château de Vincennes.

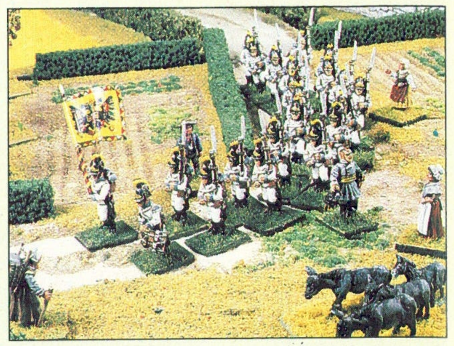
Centrée sur le thème Empire, cette manifestation proposait cinq tournois indépendants sur les principales règles jouées en France. Un système de points de victoire global, mis au point par le capitaine Raguet, a permis également de déterminer un classement pour l'ensemble des règles (tableau ci-dessous).

CLASSEMENT GÉNÉRAL EMPIRE

1) Pascal Vivier
2) Gilles Chappis-Perron
3) Jean-François Gantillon
4) Thierry Rostan
5) Pascal Renard

Le grand vainqueur du week-end fait donc partie de la poule Newbury Fast Play, et il emporte un magnifique buste de Napoléon.

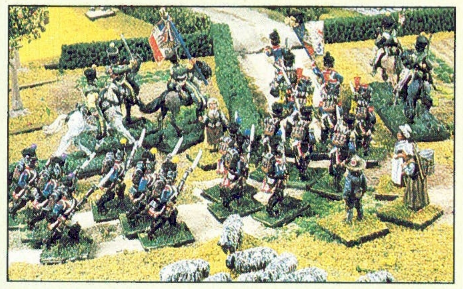
La bataille du Raab.



Sur la route de Vienne, 25 mm

Michel Gauthey, auteur de la règle d'escarmouche Duel, avait, comme à son habitude, préparé un magnifique terrain pour initier le public à sa règle. Ce cadre nous sert ici de décor pour présenter une sélection de belles figurines Wargames Foundry, au 25 mm. Sur la route de Vienne, un régiment autrichien avance, drapeau en tête, pour stopper l'avance menaçante des Français (peinture Jean-Pierre Counil).

Mais rien ne peut arrêter l'avance victorieuse des soldats de l'Empereur. Le 1er régiment d'infanterie de ligne, soutenu par le 5e régiment de chasseurs à cheval, marche sur la capitale autrichienne (peinture Jean-Pierre Counil et Christophe Caillaud). Les civils, ébahis, contemplent avec admiration l'allure impeccable des troupes françaises (civils et animaux peints par Michel Gauthey).



Les Aigles

1) Gilles Chappis-Perron
2) William Pécout
3) Christophe Tallot
4) Valéry Kitoskis
5) Gilles Gérard
6) François Debant
7) Marc Winter
8) Philippe Dumas
9) Michel Montoya
10) Thierry Melchior

Le club de la Jeune Garde d'Evry, représenté par Philippe-Dumas, affronte Thierry Melchior, vaillant chevalier de la Sainte-Ampoule.

Newbury Fast Play (jeu rapide)

CLASSEMENT :

1) Pascal Vivier
2) Pascal Renard
3) Alain Raynaud
4) Françis Adan
5) Eric Steier
6) Giles Morel
7) Guy Benatasse
8) Christophe Ragondet
9) Claude Agoudgil
10) Laurent Roze

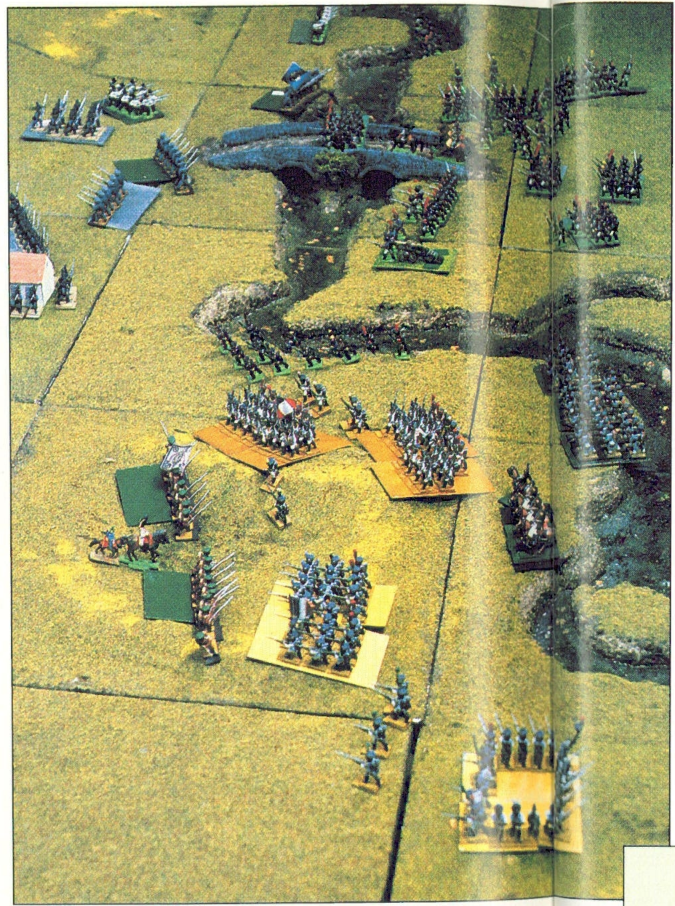
Claude Agoudgil (à gauche), de la Barrière de Clichy, fait face, avec ses Autrichiens, aux Anglais d'Alain Raynaud, de la Charge du 93. La perfide Albion sortira vainqueur… pour cette fois-ci !

L'Epopée

CLASSEMENT :

1) Thierry Rostan
2) Denis Duval
3) Xavier Celdran
4) Jean-Luc Gazeilles
5) Mathieu Abric
6) Laurent Vest
7) Alexandre Gérard
8) Laurent Zaglaniczny
9) Jean-François Rostan

Rassemblant un nombre plus réduit de joueurs, le tournoi Epopée avait pour lui la taille des figurines, toujours plus visuelles au 25 mm. Au premier plan, Gérard Alexandre, de la Jeune Garde lyonnaise, affronte avec ses Alliés les Anglais de Denis Duval, des Irréductibles Calètes.



La bataille du Raab

Reconstitution de grande envergure organisée par la Charge du 93 (et plus particulièrement par Jean-Christophe Raguet et Jean-Pierre Counil), la bataille du Raab rassemblait seize participants, pour un affrontement entre Autrichiens et Français en 25 mm. Le 14 juin 1809, l'armée franco-italienne du prince Eugène se heurte aux unités autrichiennes de l'archi-duc Jean. Les Français, en provoquant la retraite de leurs adversaires, permettent à Napoléon d'engager la bataille de Wagram en position favorable.

La partie était organisée avec une hiérarchisation stricte des état-majors. La victoire est finalement revenue aux Français, les Landwehr autrichiens ne tenant pas le choc devant la garde royale italienne.

En plus des tournois figurines et des reconstitutions, plusieurs tournois de jeux sur cartes ou des démonstrations étaient également proposés. La château de Vincennes accueillera à nouveau figuéristes et strathèxes, pour une grande convention au mois d'octobre avec, en particulier, le championnat de France de jeu sur hexagones. ❐

Les Trois Couleurs

CLASSEMENT :

1) Jean-François Gantillon
2) Patrick Fontanel
3) Frédéric Fédor
4) Philippe Ferlay
5) Jean-Louis Thion
6) Luc Mathieu
7) Patrick Bettin
8) Benjamin Houal
9) Stéphane Pons
10) Laurent Deneu

Le sourire du stratège… Didier Chaignaud (Les dernières runes) lance la charge avec ses Anglais, face à Gil Gauthier, du club de Trèves, qui s'apprête à réagir avec vigueur à la tête de ses Franco-polonais.

IIe Tournoi des Maîtres

Les seize meilleurs joueurs du classement ELO du jeu sur carte se sont affrontés au tournoi des Maîtres du jeu d'histoire, sur *Raphia*, jeu du championnat de France 1991.

Thierry Dretzen, après un parcours sans faute, remporte le titre de Grand maître.

CLASSEMENT :

1) Thierry Dretzen (ELO 1640)
2) Olivier Puit (ELO 1765)
3) Claude Renaud (ELO 1805)
4) David Clément (ELO 1610)

Concentration extrême pour le placement initial de Raphia. Marc Boissonade affronte Clément David, sous l'œil ô combien averti de Nicolas Pilartz, organisateur et arbitre de ce tournoi.

Parties amicales sur carte

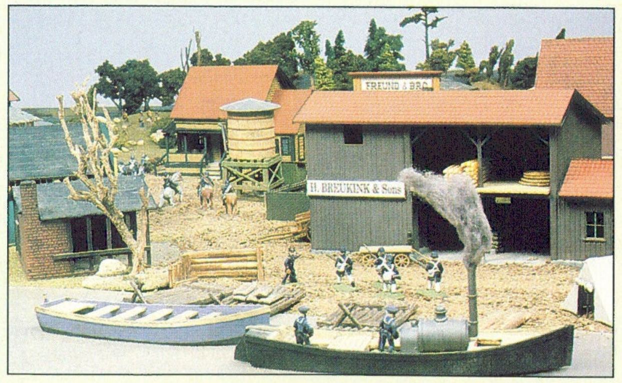
Plusieurs groupes de joueurs ont profité de ce week-end ludique pour organiser des parties « monstres » de jeux sur carte.

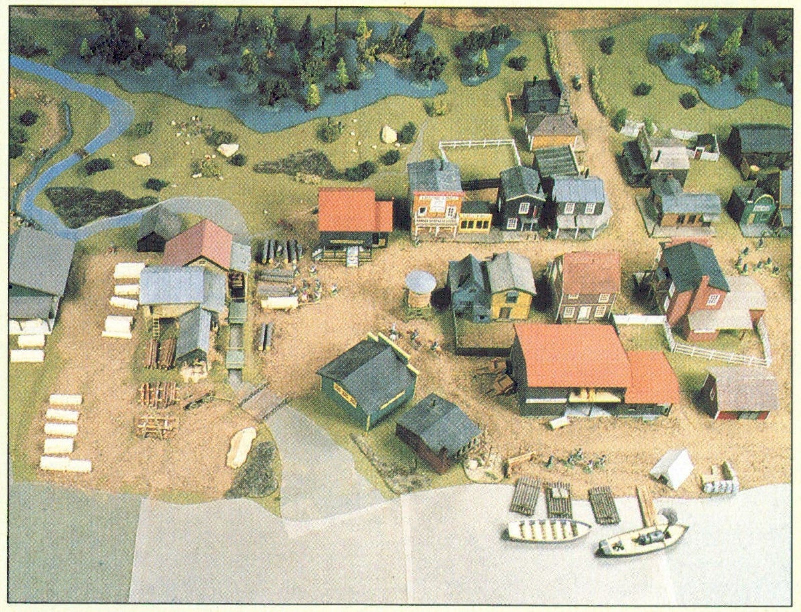
***« Mon dieu, mon dieu, mais il ose m'attaquer, le bougre ! »*. Benoît Clérin, responsable de la section stratégique de la FFJDS, consternée par l'audace de son adversaire, à *Imperium Romanum*.**

L'association des pousseurs de pions (sic) de Paris, lancée sur une grandiose partie de *Empire in Arms*. Il n'ont jamais pu la finir…

A l'ouest du Pécos

Philippe Legent et Pierre Dobson (Irréductibles du Valois) ont réalisé une magnifique reconstitution d'une ville typique de l'ouest américain. En détournant légèrement ce décor, ils ont simulé un affrontement entre des éléments sudistes et nordistes, au 15 mm, sur une adaptation de l'excellente règle *Skirmish Wargames*, une ancienne règle qui date de 1975.





ORAGES D'ACIER
Règle d'escarmouche 1914-1918

Un paysage lunaire peuplé de monstres d'acier sortis du chaos… L'Histoire est souvent plus incroyable que la fiction. Ce terrifiant décor de *no man's land*, montrant un des rares chars allemands A7V pris au piège d'une tranchée anglaise, nous vient de Grande-Bretagne. Tout le reste de l'article, en revanche, est bien de chez nous et fait la part belle à nos braves Poilus en bleu horizon. (Photo Duncan Macfarlane, décor et figurines 25 mm par Dave Andrews).

LOIN de l'épopée glorieuse du Premier Empire ou des percées blindées de la Blitzkrieg, la guerre de 1914-1918 a peu inspiré les concepteurs de jeu d'histoire. Pour remédier à ce manque, *VaeVictis* vous propose ici une règle d'escarmouche sur les combats d'infanterie de la Grande Guerre. A l'Ouest, du nouveau !

Règles de Pierre LAPORTE

Orages d'acier est destinée aux figurines à l'échelle 20/25 mm. Volontairement très simple, cette règle convient à des scénarios mettant en scène quelques dizaines de figurines, chacune représentant un homme équipé et armé selon son modèle historique.

Matériel requis

Pour jouer à *Orages d'acier*, vous devez vous munir de dés à 6 faces (on dira *d6*) et à 10 faces (on dira *d10*), d'un mètre mesureur et de jetons de différentes couleurs.

Les figurines

Au mieux, nous vous conseillons les superbes 25 mm produites par la firme britannique Wargames Foundry. Sinon, de vieilles Airfix ou de modernes Revell 1/72 en plastique souple feront l'affaire. Elles seront soclées individuellement sur des bases d'environ 2 x 2 cm.

Echelles du jeu (1 cm =2 m)

Un centimètre sur la table correspond à 2 m de terrain. Une séquence de jeu correspond à quelques secondes de temps réel.

1 - Tour de jeu

Le tour de jeu se répartit en deux phases : phase du joueur attaquant et phase du joueur défenseur. Les phases de jeu sont similaires pour les deux joueurs. Dans la suite de règles, le joueur dont c'est la phase (celui qui agit) est dit joueur actif, et le joueur dont ce n'est pas la phase est dit inactif.

PHASE DE JEU

1. Tests de moral : le joueur actif teste le moral de chacun de ses soldats.

2. Mouvement : le joueur actif peut déplacer chacun de ses soldats.

3. Corps-à-corps : la résolution des corps-à-corps se fait simultanément pour les deux joueurs.

4. Tirs du joueur inactif : le joueur inactif peut faire tirer tous ses soldats.

Puis le second joueur effectue ses actions dans le même ordre.

Une figurine ne peut se déplacer et ne peut tirer qu'une fois dans un tour, mais elle peut combattre deux fois au corps-à-corps (une fois en attaque, une fois en défense).

2 - Mouvement

Chaque figurine du joueur actif peut, pendant sa phase de mouvement, se déplacer d'une certaine distance. La distance maximale de déplacement est donnée dans le tableau ci-dessous, selon les conditions du terrain :

A : en terrain plat (*no man's land* classique).

B : en terrain très accidenté (ruines, trou d'obus inondé, etc.) ou franchissant un obstacle.

C : rampant, pour franchir des barbelés.

	A	B	C
● **Fantassin**	12 cm	9 cm	3 cm
● Avec **armure** de tranchées	9 cm	6 cm	2 cm
● Portant une **mitrailleuse**	6 cm	3 cm	Interdit
● Portant un **fusil-mitrailleur**	9 cm	6 cm	2 cm

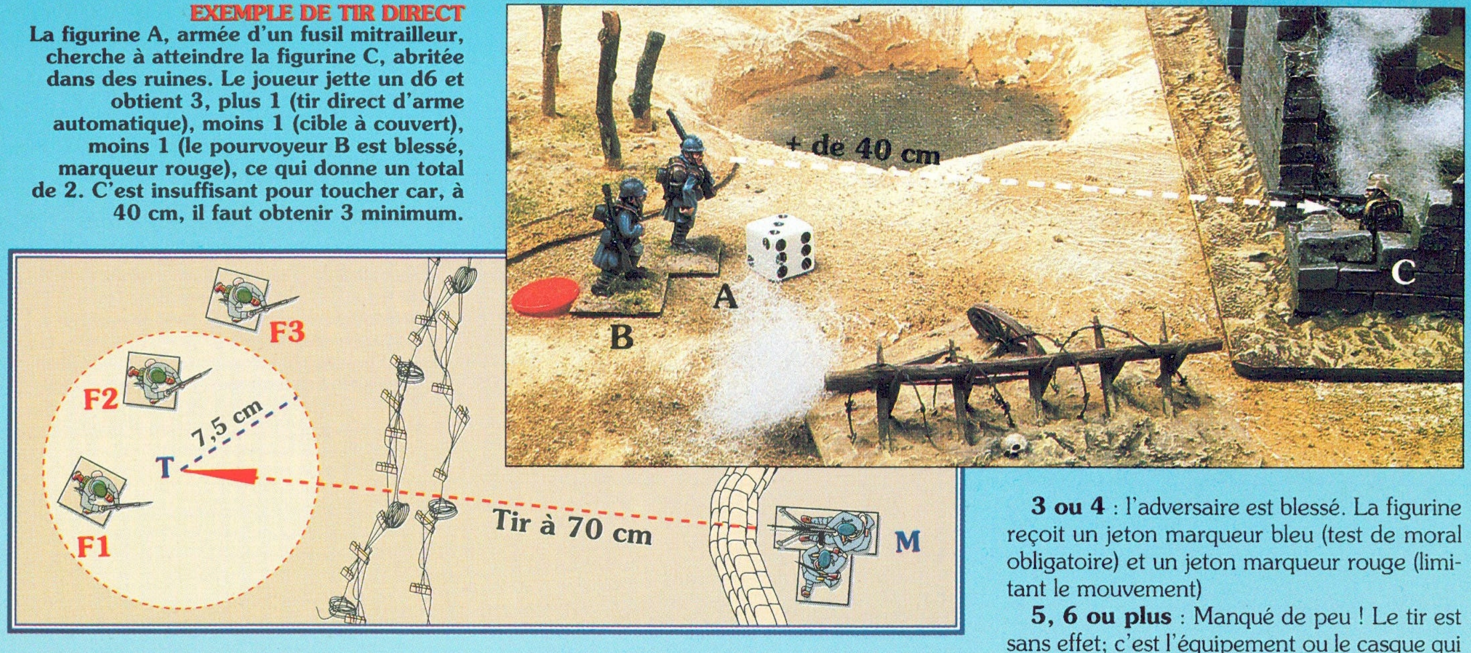
● **Soldats blessés** (identifiés, par exemple, par un marqueur ou jeton de couleur rouge) : distances réduites de moitié.

3 - Tirs

Ils sont de deux sortes : le **tir direct** (toutes armes sauf grenades) et le **mitraillage** (réservé aux FM et mitrailleuses). Le **lancer de grenade** est résolu selon la même procédure qu'un mitraillage (il s'agit d'une attaque sur zone). Les figurines peuvent tirer tous azimuts (il n'y a pas d'orientation des figurines).

EXEMPLE DE TIR DIRECT

La figurine A, armée d'un fusil mitrailleur, cherche à atteindre la figurine C, abritée dans des ruines. Le joueur jette un d6 et obtient 3, plus 1 (tir direct d'arme automatique), moins 1 (cible à couvert), moins 1 (le pourvoyeur B est blessé, marqueur rouge), ce qui donne un total de 2. C'est insuffisant pour toucher car, à 40 cm, il faut obtenir 3 minimum.



EXEMPLE DE MITRAILLAGE

La mitrailleuse M cherche à atteindre les figurines F1 et F2. Le joueur place le point d'impact en T, qui est à 70 cm de la mitrailleuse. Il jette ensuite deux d10 (un par cible potentielle) et doit obtenir 5 au minimum sur chacun de ces dés pour toucher. La figurine F3 est hors du champ d'action de la mitrailleuse, et ne peut donc pas être atteinte par ce tir.

En **tir direct**, chaque figurine vise et son tir ne peut affecter qu'une seule cible en vue.

En **mitraillage**, le joueur désigne un point d'impact situé où il le désire dans la ligne de vue de la figurine. Il place un jeton marqueur (jaune, par exemple) à cet endroit. Toutes les figurines situées autour de ce point d'impact sont susceptibles d'être atteintes :

— dans un rayon de 5 cm, pour l'explosion d'une grenade ou pour une rafale de FM;

— dans un rayon de 7,5 cm pour une rafale de mitrailleuse *(voir exemple ci-dessus)*.

Chaque figurine ne peut effectuer qu'un seul tir par séquence de jeu. Dans tous les cas, la procédure est identique. Le joueur jette, soit :

— un d6 si l'arme utilisée est un **pistolet**, une **grenade** ou un **fusil mitrailleur**;

— un d10 pour une **mitrailleuse**;

— deux d6 pour un **fusil**.

Le score obtenu est ensuite modifié en fonction des paramètres suivants :

+ 2 si le tireur est un soldat d'assaut (Sturmtruppen, nettoyeur de tranchée, Arditi, etc.);

+ 1 si la cible a parcouru plus de 3 cm en terrain découvert lors de la phase de mouvement précédant le tir;

+1 si le tireur effectue un tir direct avec une arme automatique (FM ou mitrailleuse);

– 1 ou – 2* si la cible est à couvert par rapport au tireur, **ou**

– 3 si la cible est dans une tranchée;

– 2 si la visibilité est réduite (obscurité, brouillard, etc.);

– 2 si le tireur est blessé;

– 1 si le pourvoyeur d'une mitrailleuse ou d'un FM est blessé.

*En fonction de la protection qu'offre le couvert (précisé dans le scénario ou par convention entre les joueurs).

Pour atteindre la cible, le total ainsi obtenu doit être **supérieur ou égal** aux chiffres indiqués dans la *Table de tir* ci-contre.

4 - Résultat des tirs

Si la cible est atteinte, le joueur jette un d6 :

1 ou 2 : l'adversaire est *Hors de combat* (c'est-à-dire grièvement blessé ou tué). La figurine est éliminée et les figurines amies qui se trouvent à moins de 15 cm reçoivent un jeton marqueur bleu (qui indique un test de moral obligatoire au tour suivant).

3 ou 4 : l'adversaire est blessé. La figurine reçoit un jeton marqueur bleu (test de moral obligatoire) et un jeton marqueur rouge (limitant le mouvement)

5, 6 ou plus : Manqué de peu ! Le tir est sans effet; c'est l'équipement ou le casque qui a été touché. La cible reçoit néanmoins un marqueur bleu (test de moral obligatoire).

Seul modificateur :

+1 au dé si la cible porte une armure de tranchée.

Une figurine qui reçoit deux blessures successives est hors de combat.

5 - Armes automatiques

Une arme automatique (mitrailleuse ou FM) est servie au minimum par deux hommes : un

CEUX DES TRANCHEES

Le jeu d'escarmouche, qui s'approche du jeu de rôle, se prête parfaitement à une personnalisation des figurines. Les joueurs pourront aisément donner un nom et des caractères humains précis à leurs figurines (habileté au tir, endurance, opiniâtreté, audace, etc.) pour enrichir *Orages d'acier*. Mais quant à leur armement, il convient de respecter une certaine crédibilité historique afin de ne pas transformer les Poilus, les Tommies et les Landser en Rambos armés jusqu'aux dents. Outre le classique fantassin avec fusil et baïonnette (et éventuellement une poignée de grenades pour l'assaut), voici quelques variations représentatives :

— **nettoyeur de tranchée français** : une armure de tranchée, un poignard, un pistolet;

— **grenadier français** : un pistolet, 12 grenades;

— **Sturmtruppen allemand** : une pelle, huit grenades.

— **officier** : un pistolet (pas de sabre, éventuellement un poignard ou un fusil comme la troupe).

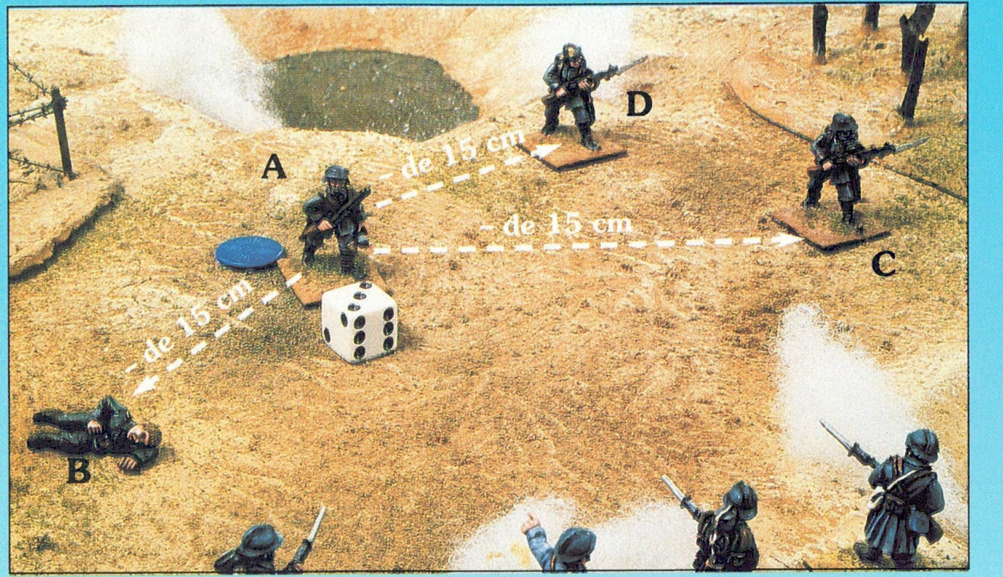
Ne dépassez jamais trois armes par homme. ❐

Ci-contre. **Des fantassins allemands de 1914-1915 en casques à pointe (le numéro 12 identifie le régiment) et tunique passepoilée de rouge. Les fantassins français en pantalon de velours brun évoquent le printemps 1915 (figurines Wargames Foundry peintes par l'auteur).**

Table de tir

Fusil (deux d6), fusil mitrailleur (un d6) ou mitrailleuse (un d10)										
Distance de tir (cm)	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150 **cm**
Score à obtenir	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10 ou plus
Pistolet (un d6)										
Distance de tir (cm)	5	10	15	20	25	30 **cm**				
Score à obtenir	1	2	3	4	5	6 ou plus				
Grenade (un d6)										
Distance de lancer (cm)	5	10	15 **cm**							
Score à obtenir	1	2	3 ou plus							

NB : les distances de tir ou de lancer indiquées sont des distances maximales. *Exemple* : un tireur au pistolet doit faire 1 ou plus pour toucher de 1 à 5 cm, et il ne peut pas toucher à plus de 30 cm.



EXEMPLE DE TEST DE MORAL
La figurine A a reçu un jeton bleu, car elle se trouve à moins de 15 cm de la figurine B qui vient d'être mise hors de combat. Le joueur jette un d6 et obtient 3, moins 1 (soldat ami B hors de combat en vue), plus 2 (1 pour chacun des deux soldats amis C et D en vue), soit un total de 4. La figurine A pourra donc se déplacer normalement dans sa phase de mouvement.

tireur et un *pourvoyeur*, formant une équipe.

Equipes prises pour cible

Lorsqu'un tir direct prend pour cible une équipe de mitrailleurs ou de FM, le joueur jette un d6 :

1, 2 ou 3, c'est le **tireur** qui est visé;

4, 5 ou 6, il s'agit du **pourvoyeur**.

Si le tireur est hors de combat, la mitrailleuse cesse le feu immédiatement.

Si c'est le pourvoyeur, le tireur FM ou mitrailleuse peut tirer durant encore une séquence, à la suite de quoi il cessera le feu.

Remplacement des servants

Les pourvoyeurs connaissent le maniement des mitrailleuses et des FM, et les fantassins sans spécialité peuvent éventuellement faire office de pourvoyeurs.

Il est donc possible de remplacer un tireur FM ou mitrailleuse par un pourvoyeur, et/ou un pourvoyeur par un simple fantassin. Pour remplir ce rôle, une figurine doit passer une phase de mouvement, sans se déplacer, à moins de 2 cm de l'arme automatique.

Pour ces remplacements, les modificateurs de tir suivants s'appliquent :

– 1, pourvoyeur faisant office de tireur

– 1, fantassin faisant office de pourvoyeur.

6 - Corps-à-corps

Lorsque deux figurines ennemies sont au contact (moins d'un cm l'une de l'autre), elles peuvent combattre au corps-à-corps. C'est le joueur actif qui déclare un combat. Pour le joueur actif, le corps-à-corps n'est pas obligatoire. En revanche, une figurine attaquée *doit* se défendre, elle ne peut refuser le combat.

Chaque joueur jette un ou deux dés selon l'arme utilisée par sa figurine :

— **poignard ou crosse de fusil** : un d6;
— **pelle de tranchée** : deux d6;
— **baïonnette** : un d10.

Le score est modifié comme suit :

– 2 si la figurine est blessée;
+ 2 si la figurine est un soldat d'assaut;
+ 1 si la figurine est l'assaillant.

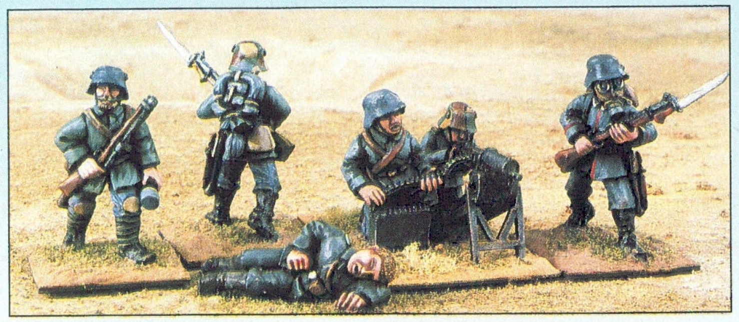
La figurine qui obtient le score **le plus faible** est éliminée (hors de combat).

Cas particulier, deux contre un.

Lorsque le combat se déroule à deux ou plus contre un, le joueur en infériorité a le choix entre :

— réaliser plusieurs combats successifs (l'attaquant a le choix de l'ordre des combats);

— réaliser un seul corps-à-corps. Dans ce cas, le camp le plus nombreux cumule les facteurs et les dés de tous ses combattants.



Ci-contre.
Fusiliers et mitrailleurs allemands de 1916-1918, coiffés du Stalhelm (casque d'acier) apparu début 1916. L'infanterie française *(en bas)* **évoque elle aussi la fin de la Grande Guerre. Le Poilu à gauche est coiffé d'un casque à visière Polack, celui du centre est un tireur FM Chauchat, son pourvoyeur se trouvant à sa gauche. A droite, un fantassin en tenue d'assaut allégée (figurines 25 mm Wargames Foundry peintes par l'auteur)**

EXEMPLE DE CORPS-À-CORPS
Un soldat des Sturmtruppen, armé d'une pelle de tranchée, attaque un fantassin français qui se défend avec sa baïonnette. Le joueur allemand jette deux d6 et obtient 7, plus 2 (troupes d'assaut), plus 1 (bonus de l'assaillant), ce qui lui donne un total de 10. Le joueur français, en défense, jette un d10 et tire un 8. Le Poilu est donc mis hors de combat.

7 - Moral

Au début de son tour, le joueur doit tester le moral des soldats qui ont reçu un marqueur bleu. Il jette un d6 pour chaque figurine concernée. Le score est modifié comme suit :

– 1 par soldat ami hors de combat dans un rayon de 15 cm;

– 2 par officier ami hors de combat dans un rayon de 15 cm;

– 3 si la figurine est blessée (marqueur rouge).

+ 1 par soldat ami en vue dans les 15 cm;
+ 2 par officier ami en vue dans les 15 cm;
+ 1/+2* si la figurine est à couvert, **ou**
+ 3 dans une tranchée;
+ 1 la figurine est un soldat d'assaut;
+ 2 si la figurine est un officier.

*En fonction de la protection qu'offre le couvert.

Si le total obtenu est :

4 ou plus = *En avant !* La figurine pourra se déplacer normalement; supprimer le marqueur bleu.

1, 2, 3 = *La frousse*. La figurine ne pourra pas avancer en direction des lignes ennemies; elle conserve son marqueur bleu. Elle peut néanmoins reculer en direction du couvert le plus proche. Si elle était déjà à couvert, elle peut rester sur place.

0 ou moins = *Débandade !* Le soldat déroute en abandonnant ses armes; la figurine est hors de combat. Les figurines amies dans un rayon de 15 cm reçoivent un marqueur bleu et doivent effectuer **immédiatement** un test de moral.

8 - Règles optionnelles de lancer imprécis des grenades

Lorsqu'une figurine *autre qu'un soldat d'assaut* lance une grenade, le joueur jette un d6. S'il tire un **1** ou un **6**, le point d'impact est **dévié de 2 cm**. Un second jet de dé indique la direction de cette déviation :

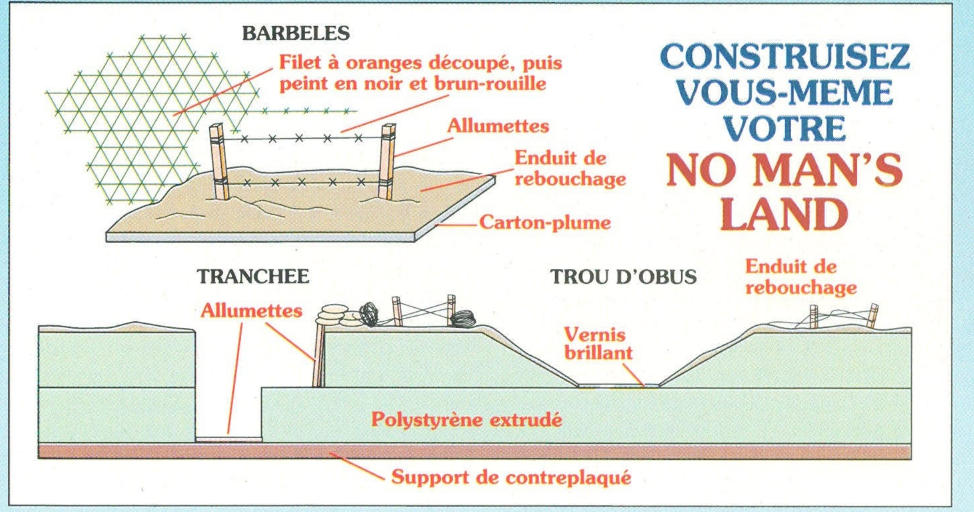
Premier dé	*1*	*6*
Second dé		
1, 2, 3	à droite	trop long
4, 5, 6	à gauche	trop court

Dans tous les autres cas, le point d'impact reste situé à l'emplacement choisi par le joueur. ❐

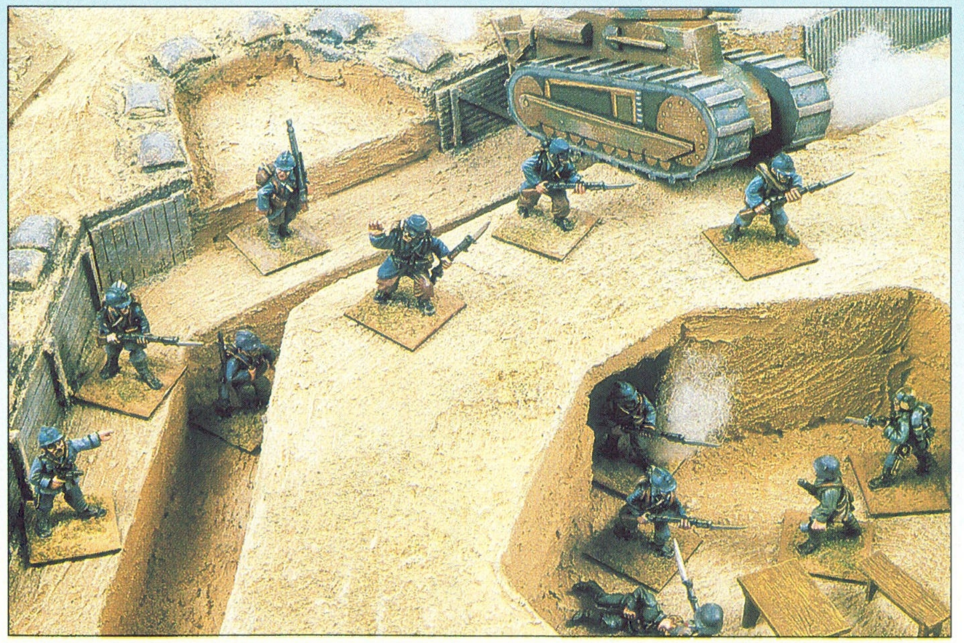
Remerciements à Claudine et Stéphane pour leur précieux concours.

TRUCS & ASTUCES

UN PETIT COIN DE TERRE...



Vue d'ensemble d'un champ de bataille typique de la Première guerre mondiale. Pour réaliser ce type de décor, la solution la plus simple — mais la plus onéreuse — est de se munir de matériels préconçus, comme les éléments de tranchées proposés par Monolith Designs. Mais une solution à la fois plus noble et bien moins chère consiste à tout faire soi-même, comme c'est le cas ici.
Les éléments (60 x 60 cm) sont réalisés à partir de deux plaques de polystyrène extrudé superposées, sur un socle en contreplaqué. L'usage de deux plaques de polystyrène permet de réaliser facilement les trous d'obus (avec une plaque de profondeur, le fond étant peint en vernis brillant) ou les tranchées : la plaque supérieure forme le parapet, le socle en contreplaqué le fond de la tranchée — qui peut être strié ou, mieux encore, recouvert d'allumettes pour donner l'impression d'un plancher en caillebottis. Les flancs du parapet sont eux mêmes décorés avec des allumettes. Du flocage est rajouté par endroits pour simuler les restes de végétation. Le revêtement boueux est réalisé à partir d'un mélange de peinture acrylique et d'enduit de rebouchage, genre Polyfilla.
Tous les accessoires du décor sont réalisés par l'auteur, sur des socles en carton-plume, avec les objets noyés dans de l'enduit de rebouchage. Les arbres déchiquetés sont de simples brindilles; les chevaux de frise sont réalisés avec des cure-dents. Et le petit « truc » de la fin : les barbelés sont des brins de filets à oranges, en plastique, tendus entre deux allumettes. Le prix de revient de l'ensemble est modique au vu du résultat (compter 400 FF au total). La ruine est réalisée avec de petites briques miniatures destinées à des dioramas de maquette.



Ci-contre.
Nos troupes passent à l'assaut d'une tranchée allemande prolongée par une cagna (abri souterrain) dans laquelle les Poilus font irruption (figurines Wargames Foundry 25 mm). Le char Renault FT17 est réalisé en bois par Jacques Laporte, père de l'auteur. Il n'existe pas encore de chars au standard de 25 mm (environ 1/60) sur le marché mais on trouve quelques modèles de 1916-1918 à l'échelle voisine du 1/72-1/76 (équivalent 20 mm), adaptée aux soldats Revell et Airfix.

QUAND LES GÉNÉRAUX ABATTENT LEURS JEUX

Le formidable engouement actuel pour les jeux de cartes nous offre l'occasion de présenter ce qui se fait dans ce domaine pour les jeux d'histoire. Mode de jeu rapide et ludique, le jeu avec cartes présente ainsi bien des avantages.

Texte par Théophile MONNIER

Dans le domaine du jeu de cartes, il est clair qu'il y a l'avant et l'après *Magic*. Même si *VaeVictis* ne se consacre qu'au jeu à thème réellement historique, il nous est difficile, dans cet article, de ne pas évoquer le succès incroyable de ce jeu. Si l'univers fantasmagorique de *Magic* est effectivement très loin de nos champs de bataille, force est de reconnaître que ce jeu, extrêmement simple mais redoutable d'efficacité, représente probablement ce qui se fait de mieux en matière de cartes. Bien sûr, pour les passionnés d'histoire, *Magic* serait réellement digne d'intérêt s'il mettait en scène, non pas quelques monstres abominables, mais bien de valeureuses troupes issues du très riche patrimoine accumulé depuis quarante siècles.

Un intérêt renouvelé

Il n'en demeure pas moins que *Magic* a relancé avec éclat l'intérêt pour les jeux de cartes, surtout à thème fantastique, mais aussi à thème historique, comme le montre le grand succès de *Dixie*, qui a pour toile de fond la guerre de Sécession (présenté dans le n° 1 de *VaeVictis*). Plusieurs projets d'autres jeux de cartes à thème historique sont ainsi en cours de développement aux Etats-Unis, sur l'Empire par exemple. Bien évidemment, l'intérêt pour les jeux de cartes ne date pas d'aujourd'hui, et de nombreux éditeurs de jeu d'histoire se sont déjà essayés à ce support, avec plus ou moins de succès.

L'héritage commun

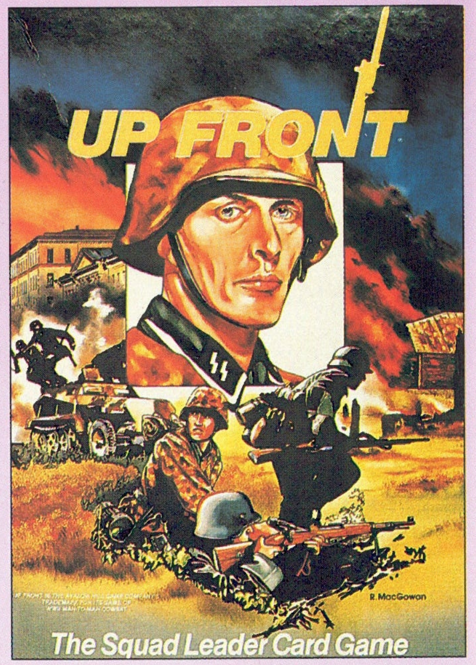
Le jeu de cartes présente à la fois des avantages et des défauts pour une adaptation au jeu d'histoire. Tout d'abord, c'est un support très facile d'utilisation : l'espace nécessaire pour jouer est réduit et, par nature, les parties sont courtes. Rares sont les jeux d'histoire que l'on peut ainsi pratiquer dans le train ou à la pause de midi au bureau. Le ressort essentiel des jeux de cartes, quels qu'ils soient, repose sur le principe des mains détenues en secret par les joueurs et par les possibilités offertes par la pioche. Il n'y pas ici de grande surprise : tous les jeux de cartes historiques sont des adaptations plus ou moins complexes du bon vieux *Mille bornes*.

Cette référence est un hommage, car le *Mille bornes*, avec son système de bottes et ses parties pleines de rebondissements, se prête parfaitement à des déclinaisons historiques [1]. Tous les jeux de cartes historiques respectent donc un schéma très classique, avec simplement des variations sur les capacité des cartes. Mais si, d'un point de vue ludique, le système des cartes est très performant, ce support est en fait assez peu adapté à la démarche habituelle du jeu d'histoire.

Car après tout, le jeu d'histoire cherche, avec plus ou moins de modestie, à traduire une certaine réalité des combats. Malgré les immenses limites sur le contrôle des troupes et la vision du champ de bataille, les joueurs cherchent à se mettre dans la peau d'un général, en contrôlant des armées symboliques pour quelques belles manœuvres. Bref, de *jouer à la guerre* comme il est plaisant de se l'imaginer.

A ce titre, le jeu de cartes ne permet absolument pas de représenter des armées au combat, car les cartes trouvent leur limite dans la représentation de l'espace et l'évolution des troupes sur le terrain. Par nature, le jeu de cartes, qui symbolise les armées de manière encore plus abstraite que les pions ou les figurines, ne peut représenter le champ de bataille que par quelques zones — avant, arrière, première ligne, réserve, etc. —, et le mouvement des armées se résume alors à des changements de position limités.

Bref, si le jeu de cartes peut difficilement prétendre à la simulation historique, il offre un support ludique extrêmement plaisant. Les jeux que nous allons vous présenter tirent ainsi leur qualité des mécanismes habituels du jeu de cartes, et non de leur capacité à modéliser une réalité historique. A ce titre, ils se placent à la marge du jeu d'histoire mais, comme *VaeVictis* est avant tout une revue de jeu, il aurait été criminel de les ignorer. D'autant plus qu'ils sont diablement plaisants à pratiquer. Alors, à vos cartes... pioche !

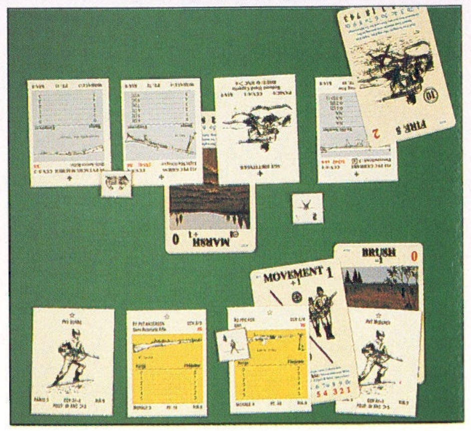

UP FRONT
R. MacGowan
The Squad Leader Card Game

CARTES SUR TERRE...

Edité par Avalon Hill, ***Up Front*** permet de simuler les combats tactiques sur toute la Seconde Guerre mondiale. Chaque carte représente un homme, doté de capacités propres, et les scénarios mettent en scène un groupe de combat de dix à quinze hommes. Des règles avancées permettent également de faire intervenir quelques véhicules.

Les cartes sont assez belles, même si les silhouettes de soldats sont malheureusement en noir et blanc. Surchargées de chiffres divers, les cartes d'*Up Front* donnent l'impression d'un jeu complexe, mais ces chiffres servent en fait à des tirages aléatoires, en remplacement d'un dé. Les cartes d'action permettent de faire agir les groupes de combat et certaines cartes spéciales, comme le tireur d'élite ou le héros, jouent le rôle des « bottes ». Pour représenter les différences entre les belligérants, chaque nation dispose d'une main différente (six cartes pour l'Américain, cinq pour l'Allemand et quatre pour le Russe) mais la possibilité de défausse (et donc le droit de retirer de nouvelles cartes de la pioche) diffère également. L'Américain peut se défausser d'une ou deux cartes, mais seulement s'il n'agit pas pendant le tour, alors que l'Allemand peut se défausser d'une seule et unique carte, mais il peut agir autant de fois qu'il le veut. Evidemment, quand un joueur ne dispose pas de carte Mouvement ou Tir pour agir efficacement, il est obligé de piocher, jusqu'à obtenir une carte qui lui convienne. Chaque camp a ses forces et ses faiblesses, dans un jeu dynamique et équilibré.

Deux groupes de combat se font face à *Up Front*. Chaque carte représente un homme, mais tous les éléments d'un groupe agissent ensemble (ici, mouvement pour les Américains, tirs pour les Allemands). Les cartes de terrain sont particulièrement réussies, parmi les plus belles que l'on peut trouver sur le marché.



Une filiation avec Squad Leader

Le véritable défaut de ce jeu, comme la plupart des jeux de cartes, est la difficulté à représenter la position de chaque groupe par rapport aux autres. *Up Front* utilise des marqueurs pour indiquer la distance qui sépare les unités, mais ce système exige une certaine pratique. La règle à ce sujet est à lire avec la plus grande attention ! Autre aspect du jeu, des règles de campagne permettent de se constituer un groupe de combat personnalisé, dont les hommes acquièrent de l'expérience au fur et à mesure des scénarios. Dernier point, *Up Front* reprend de nombreux principes de *Squad Leader*, le jeu tactique bien connu. Mais l'adaptation des points de règle de ce jeu, comme les blindés ou l'artillerie, se révèle très lourde à appliquer et n'a aucun sens pour un jeu de cartes.

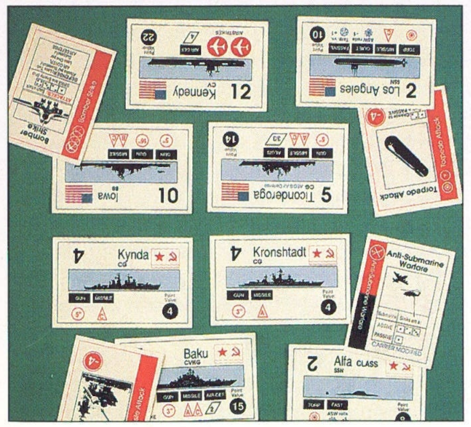
Au moment de sa sortie en 1983, Avalon Hill espérait qu'*Up Front*, par son originalité et sa filiation avec *Squad Leader*, devienne un gros succès commercial. Soutenu par une forte promotion publicitaire et bien suivi — avec la parution de deux modules supplémentaires, mettant en scène les Japonais (*Banzaï*) et les Français et les Britanniques (*Desert War*) —, *Up Front* n'a pourtant pas rencontré un grand succès. Apparemment, ce jeu venait trop tôt, ou il semblait trop cher pour un « simple jeu de cartes ». Il offre pourtant un excellent moment de détente à tous les passionnés de combat tactique et ses mécanismes entraînent des parties mouvementées.

... SUR MER...

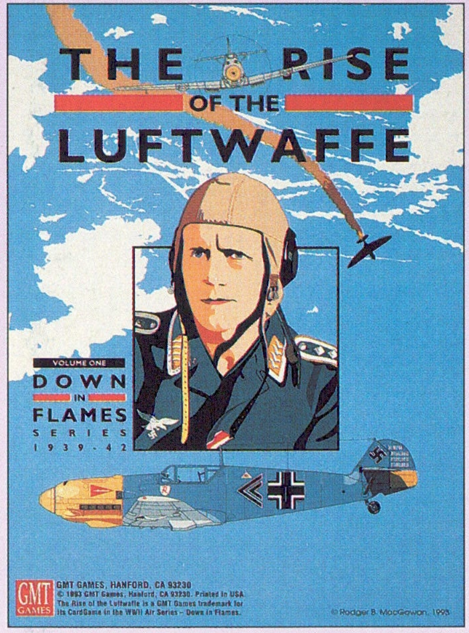
Avec une présentation beaucoup plus modeste que celle de *Up Front*, ***Modern Naval Battles***, publié par 3W en 1989, propose des parties de bataille navale sur des règles d'une extrême simplicité. Les cartes souffrent d'une présentation un peu triste et un spécialiste notera d'ailleurs que les silhouettes des navires sont souvent inexactes.

Après avoir placé leurs navires, tirés au hasard d'une même pioche, sur trois lignes de combat, les joueurs réalisent chaque tour plusieurs attaques (canon, missile, torpille ou attaque aérienne) selon les capacités de leurs navires. Des cartes de défense permettent de contrer ces attaques, et le nombre d'actions que peut effectuer un joueur est déterminé par le jet d'un d6. On le voit, *Modern Naval Battle* représente la forme la moins évoluée du jeu de cartes, d'autant plus qu'aucun mécanisme de pioche ou de main n'enrichit véritablement le jeu. Il s'agit donc ni plus ni moins d'une forme un peu perfectionnée de la bataille. Si *Modern Naval Battles* offre des parties rapides et amusantes, il ne permet aucune véritable tactique. Pourtant, il faut noter que pas moins de trois boîtes d'extension ont été éditées pour ce jeu, avec des attaques et des contres de plus en plus complexes et une gamme complète de navires de tous les pays.

La table de jeu de *Modern Naval Battles*. Dans une véritable partie, le type ou la nationalité des bateaux, soviétiques ou américains, n'interviennent pas, les navires étant tirés au sort d'une pioche commune. Un camp peut se retrouver avec uniquement des porte-avions et de sous-marins, et l'autre des croiseurs et des frégates



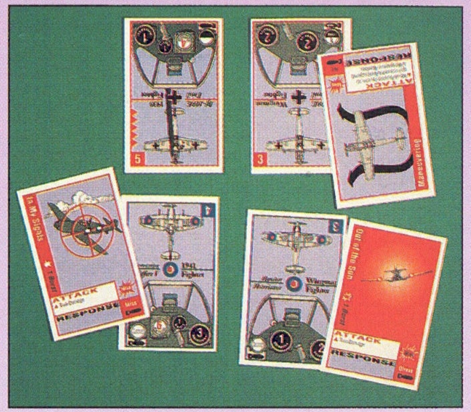
...ET DANS LES AIRS !


THE RISE OF THE LUFTWAFFE
VOLUME ONE
DOWN IN FLAMES
SERIES
1939-42
GMT GAMES
GMT GAMES, HANFORD, CA 93230
© 1993 GMT Games, Hanford, CA 93230. Printed in USA.
The Rise of the Luftwaffe is a GMT Games trademark for its CardGame in the WWII Air Series – Down in Flames.
© Rodger B. MacGowan 1993

The Rise of the Luftwaffe marque un véritable renouveau du jeu de cartes à thème historique. Paru en 1993 chez GMT, ce jeu bénéficie d'une belle présentation, avec des cartes couleurs et des règles très claires. Il fait partie d'une série sur l'ensemble des batailles aériennes de 1939-1945, intitulée *Down in Flames*. Le prochain volume, *VIIIth Fleet*, à paraître en mai, portera sur la fin de la guerre, avec les bombardements stratégiques sur l'Allemagne.

Chaque joueur contrôle deux appareils, celui du chef de patrouille, entièrement aux mains du joueur, et celui d'un équipier, dont la liberté de manœuvre est plus limitée. Les mécanismes du jeu combinent astucieusement les capacités techniques des appareils et les principes de base d'un bon jeu de cartes. Les joueurs disposent au départ d'une main égale à la performance de l'avion du chef d'équipe, et ils peuvent piocher chaque tour un nombre de cartes égal à la puissance de l'appareil. Par exemple, un Spitfire V commence avec six cartes, et le joueur peut tirer trois cartes par tour, ce qui lui permet de jouer plusieurs fois dans un tour tout en ayant une bonne capacité de pioche pour se refaire.

Pour les situer dans l'espace, les appareils sont déterminés par leur altitude (trois niveaux) et par leur position par rapport à l'adversaire (trois positions : de face, de côté, dans la queue). Cette position est simplement indiquée en tournant les cartes sur elles-mêmes. A chaque action jouée (en posant une carte de manœuvre ou de tir), l'adversaire peut réagir en effectuant lui-même une manœuvre. Les manœuvres permettent de se placer en position avantageuse et les joueurs doivent effectuer le plus de manœuvres dans un tour pour prendre l'avantage. Dans *Rise of the Lufwaffe*, on abat donc ses cartes très rapidement, comme dans un ballet aérien où les deux pilotes se tournent autour à grande vitesse. Les capacités de main et de tirage sont donc déterminantes.



Dans *Down in Flames*, chaque joueur contrôle des paires d'avions, constituées d'un chef de patrouille (*Flightleader*) et d'un ailier (*Wingman*) qui manœuvrent ensemble. Le nombre de paires pouvant être engagées lors de combat est sans limite, selon l'importance de l'engagement. Le choix des cartes Manoeuvre, Tir et Evénement est assez limité, mais on peut espérer que les extensions à venir proposent de nouvelles actions.

L'aviation française ignorée

En plus d'un système de jeu fonctionnel, rapide et ludique, *Rise of the Luftwaffe* propose également des compléments de règles tout à fait intéressants. Les joueurs peuvent personnaliser leur jeu avec des pilotes historiques, dotés de capacités supérieures, et ils peuvent surtout engager de véritables campagnes, constituées de plusieurs scénarios, qui font intervenir des règles de bombardement. Une fois les combats entre chasseurs résolus, les bombardiers peuvent engager l'objectif, celui-ci étant protégé par la Flak. Bien sûr, malheur au bombardier dépourvu de toute escorte de chasse, ses chances de survie en combat aérien étant faibles !

Pour l'instant, les appareils disponibles dans *Rise of The Luftwaffe* se limitent à ceux du début de la guerre, de la campagne de Pologne à l'Afrique du Nord, avec malheureusement un certain manque de diversité. Comme le faisait très justement remarquer Frank Stora dans un article de *Casus Belli* n° 83 (octobre-novembre 1994), les Français ne sont pas réellement à l'honneur, avec un seul appareil représenté et des as injustement nullissimes. Il faut pourtant rappeler que la chasse française s'est magnifiquement comportée en mai-juin 1940, parvenant à abattre en six semaines près de mille appareils ennemis, des pertes qui pèseront lourd lorsque la Luftwaffe s'engagera dans la bataille d'Angleterre.

On l'aura compris, *Rise of the Lufwaffe* est une vraie petite merveille. En utilisant de manière très intelligente les mécanismes du jeu de cartes tout en restant imprégné d'une véritable saveur historique, il réconcilie pour de bon ces deux univers ludiques. Alors, par la magie de quelques cartes avidement abattues sur un coin de table, voici enfin l'occasion de nous reposer de nos laborieuses batailles, pleines de bruit et de fureur mais si dévoreuses de temps. ❐

---

[1] Citons aussi le *Nautic Miles*, dérivation du *Mille bornes* sur fond de guerre navale au XXe siècle.

LA MAITRISE TACTIQUE OU UNE DES (NOMBREUSES) MANIÈRES DE SIMULER LES ORDRES

Commander sur la table de jeu est beaucoup plus aisé que sur le terrain... Mais si la simulation idéale de la chaîne de commandement reste un objectif à atteindre, le système de combat tactique proposé par l'éditeur américain The Gamers offre à cet égard une approche simple et innovante. Messieurs les officiers, à vos crayons !

Texte de Théophile MONNIER

Dans sa série *Tactical Combat (voir présentation générale page ci-contre),* The Gamers utilise un système de planification par ordres particulièrement performant. Les joueurs disposent de feuillets préimprimés — les feuilles d'opérations —, avec carte du champ de bataille (modèle-type ci-dessous), et cases pour porter les missions de leurs principales unités.

« Vu l'arbre en boule... »

Au début du jeu, chaque joueur doit ainsi donner des missions précises à ses bataillons et à leur soutien, en utilisant des symboles réalistes, comme un véritable colonel le ferait sur les croquis qu'il transmet à ses subordonnés. Une compagnie d'infanterie, soutenue par un peloton de chars légers, peut recevoir la mission de progresser vers une colline par un itinéraire donné, de s'emparer de son objectif et de s'y enterrer. Pour ce faire, le joueur porte sur sa feuille d'opérations la zone d'entrée de l'unité, l'objectif et l'itinéraire aussi précisément que possible. Il indique également l'intervention éventuelle d'appui aérien ou d'artillerie, — avec le tour du tir de barrage, la cible et le type de munitions.

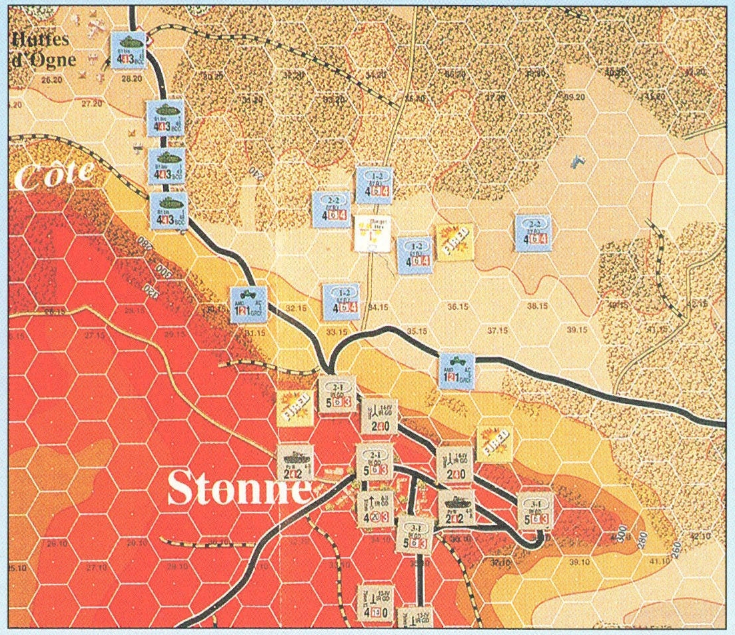
Tous ces ordres sont rédigés secrètement, au début du jeu, puis à nouveau chaque fois que le joueur souhaite redéfinir l'action de ses unités, soit parce que leur mission a été remplie, soit parce que les actions ennemies exigent un redéploiement. Car si les ordres initiaux — donnés en début de partie — entrent immédiatement en action, la prise en compte de consignes ultérieures par les unités, une fois le combat commencé, dépend de leur niveau d'engagement quand l'ordre est donné (en position passive, attaquées par l'ennemi, en retraite), et de la qualité du commandement et de celle de la troupe.

Coordonner, pour bien commander

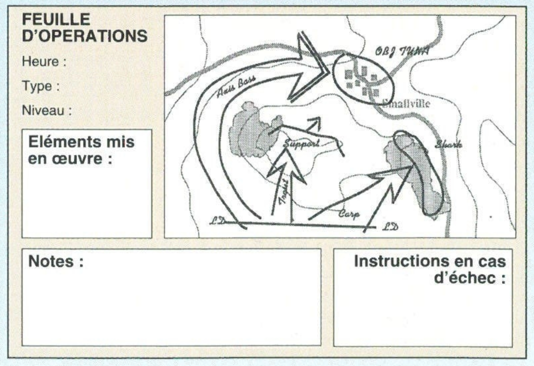
D'autre part — et c'est là un élément capital — la prise en compte d'un ordre dépend également de l'organisation des groupements tactiques. Dans la *Tactical Combat series*, l'unité de base contrôlée par une feuille d'opérations est le bataillon, mais un joueur peut également constituer des groupement composites, soit sous la pression des événements, soit volontairement pour une action plus efficace. Il est ainsi possible, sur une feuille d'opérations, de donner des ordres à un groupement composé d'une compagnie d'infanterie, soutenue par un peloton de chars provenant d'un régiment de blindés voisin et par une batterie d'artillerie divisionnaire. Evidemment, lorsqu'un groupement rassemble ainsi des unités de plusieurs bataillons ou groupes distincts, le joueur subit une pénalité dans la transmission correcte de son ordre : coordination (ou manque de coordination) oblige !

Ce mécanisme met admirablement en valeur la difficulté à gérer des forces disparates, ce qui est souvent le cas, par exemple, des unités françaises dans le jeu *GD'40* (le régiment Grossdeutschland à Stonne, mai 1940). Avec ses forces engagées « par petits paquets » constituées d'infanterie et de chars de combat, le joueur français voulant reprendre Stonne (ce qui fut fait plusieurs fois dans la réalité !) doit rédiger plusieurs feuilles d'ordres, souvent avec les mêmes missions, mais avec de plus grands risques de voir ses unités réagir lentement — ou pas du tout — à ses nouveaux ordres.

Idéalement, le joueur pourrait rédiger une feuille d'opérations pour chaque bataillon d'infanterie ou de blindés mais, comme la prise en compte des nouveaux ordres est aléatoire, les unités risquent d'agir sans coordination. A Stonne, pour rester dans l'exemple du jeu *GD'40*, avec deux feuilles d'opérations, l'une pour le 41e BCC (bataillon de chars de combat), et l'autre pour un bataillon du 69e RI, le joueur risque de voir ses chars B1 *bis* partir en avant de l'infanterie, alors que celle-ci attend désespérément ses ordres d'attaque après une avance prudente. Semblable mésaventure peut également arriver au joueur allemand, mais celui-ci bénéficie bien évidemment de meilleurs modificateurs de commandement pour faire passer ses ordres, et ses attaques démarrent avec une meilleure coordination.



Une contre-attaque française sur le village de Stonne, dans *GD' 40*. Les B1 *bis* du 41e bataillon de chars de combat, soutenus par l'infanterie du 67e RI, progressent avec méthode vers leur objectif. En face, les sections de PaK 3,7 cm et les fusiliers de la GD tentent d'arrêter nos puissants chars de 32 tonnes. Malgré les tirs allemands (mortiers de 8,1 cm et canons d'infanterie de 7,5), nos chars sont assurés de pénétrer dans le village, et de balayer les quelques Panzer III qui s'y trouvent.



FEUILLE D'OPERATIONS

Heure :

Type :

Niveau :

Eléments mis en œuvre :

Notes :

Instructions en cas d'échec :

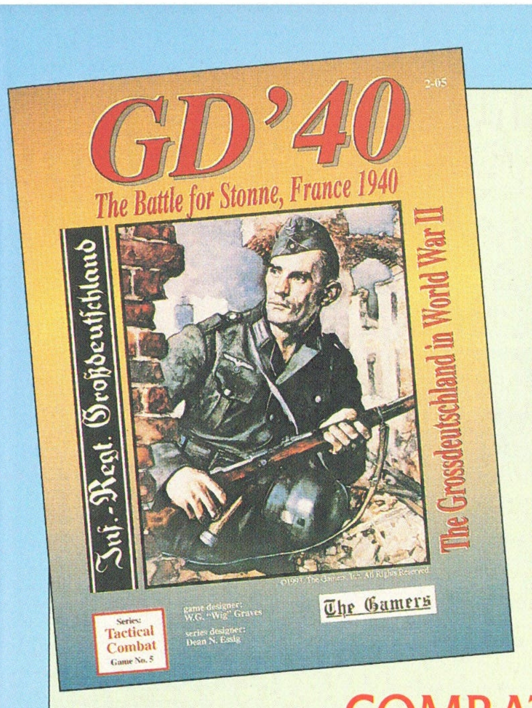
La feuille d'opérations du modèle The Gamers (fournie en anglais dans les boîtes).

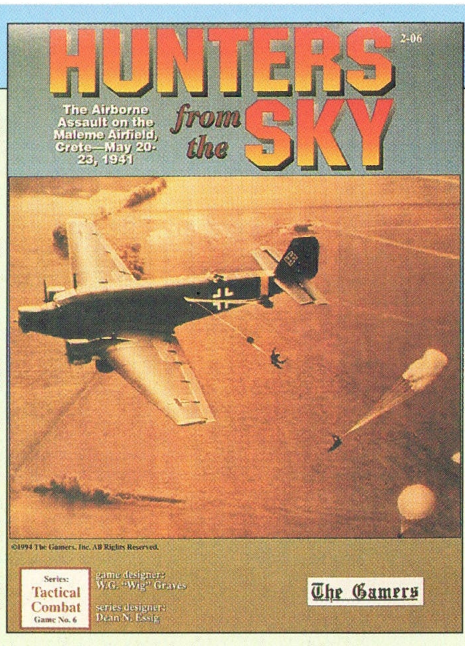
Comme on le voit, pendant la partie, le jeu prend une saveur exceptionnelle quand un joueur, ayant mal anticipé les actions de son adversaire, se trouve dans l'obligation de changer l'axe d'attaque d'une unité alors que celle-ci se trouve sous le feu ennemi. Même si le joueur contrôle l'action de chaque élément tactique, il est obligé de maintenir ces actions dans le cadre de son plan, décidé avant l'engagement, sous peine de paralyser ses unités par une multitude d'ordres qui ne passent pas. La position du joueur dans la chaîne de décision est donc parfaitement définie, au sommet de la pyramide régimentaire avec, au-dessus, des renforts et un appui aérien aléatoires et, en-dessous, un contrôle limité des petites unités.

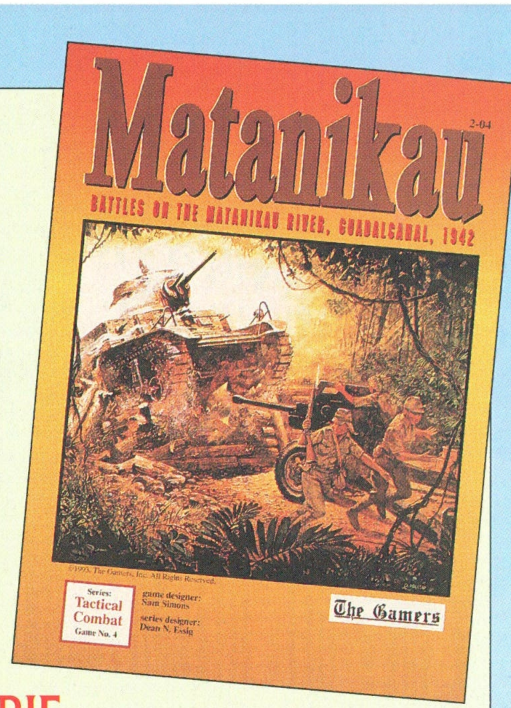
La sytème de planification du commandement de la série *Tactical Combat n'*est pourtant pas exempt de défauts. Ainsi — ce qui est assez antinomique avec ce qui précède — les implications des ordres sur les actions réelles des unités sont *laissées à l'appréciation des joueurs* ! C'est-à-dire que si un groupe d'unités reçoit l'ordre de prendre une colline, le joueur est libre de progresser plus ou moins comme il l'entend, en suivant un axe d'attaque qui n'est souvent qu'une vague indication de direction sur sa feuille d'opérations. Comme la rédaction des ordres ne suit pas de contraintes explicites dans les règles, les joueurs peuvent facilement interpréter les ordres à leur avantage. A ce titre, la série *Tactical* se prête assez mal à un jeu de compétition et le système ne fonctionne bien qu'avec des joueurs conciliants, qui se livrent une bataille « à l'amiable ».

Avec de la rigueur en plus

En fait, pour appliquer efficacement le système de commandement et pour des parties vraiment rigoureuses, tout joueur cartésien se doit de dépasser l'esprit de la règle et s'imposer une rédaction très explicite des ordres. Plutôt que de vagues indications fléchées, les feuilles d'opérations comporteront, idéalement, le détail des actions des unités, avec le chemin ou l'axe exact à suivre, délimité par des hexagones déterminés, et des impératifs de temps à respecter. Une fois cet effort effectué, les combats dans Stonne ou la jungle de Guadalcanal [1] prennent une dimension supplémentaire, pour le plus grand plaisir des joueurs, et sans rien ajouter en complexité. ❐


2-05
GD'40
The Battle for Stonne, France 1940
The Grossdeutschland in World War II
Inf.-Regt. Großdeutschland
Series: Tactical Combat Game No. 5
The Gamers


2-06
HUNTERS from the SKY
The Airborne Assault on the Maleme Airfield, Crete—May 20-23, 1941
Series: Tactical Combat Game No. 6
The Gamers


2-04
Matanikau
Battles on the Matanikau River, Guadalcanal, 1942
Series: Tactical Combat Game No. 4
The Gamers

COMBATS TACTIQUES EN SERIE

Si presque tous les jeux édités par The Gamers s'intègrent dans un *système de série*, la plus complète d'entre elles est la ***Tactical Combat Series***. Son échelle est celle du peloton de combat (chaque pion d'infanterie représente une trentaine d'homme ou un groupe d'armes lourdes) tandis que les blindés sont individualisés. Mais, malgré son aspect « micro-tactique », la série *Tactical* prend en compte le fonctionnement des unités de rang supérieur — compagnies et bataillons — grâce au système de planification d'ordres amplement commenté dans cet article.

Des sujets innovants

Au départ, La série *Tactical Combat* a connu un démarrage modeste. Les thèmes traités — les Ardennes, Omaha Beach et la bataille de la forêt d'Hürtgen — ne permettaient pas de se démarquer des concurrents. Mais, très rapidement, The Gamers a fait un choix de sujet beaucoup plus original, avec des batailles très équilibrées pour les deux camps. ***Matanikau*** traite ainsi des combats livrés pour la défense de l'aérodrome de Guadalcanal, en septembre et octobre 1942. Les *Marines* font face à une armée japonaise très agressive, dotée de blindés encore compétitifs, et des combats furieux se déroulent pour la traversée de la rivière Matanikau.

GD'40 inaugure une série sur la campagnes de la Grossdeutschland, l'unité la plus prestigieuse de la Wehrmacht. Cette première boîte traite d'un épisode décisif de la campagne de France, la bataille pour Stonne, au point extrême de la percée allemande dans les Ardennes. Les chars B français mettent sérieusement à mal leurs adversaires, et le village est conquis et reconquis plusieurs fois par chaque camp. *GD'40* contient un excellent historique de la bataille, et l'opportunité française — hélas non saisie — de porter un coup fatal à l'offensive allemande est bien mise en valeur. Sans aucun doute, l'une des forces de ce jeu est de rendre la réelle supériorité matérielle des forces françaises, mais la difficulté de notre commandement, aux divers niveaux, à gérer l'emploi de ces forces aussi efficacement que son homologue allemand.

Enfin, le dernier module paru de la série est certainement le plus passionnant. ***Hunters from the Sky*** traite des terribles combats livrés pour la possession de l'aéroport de Malème, pièce maîtresse pour la réussite de l'invasion de la Crête, en mai 1941. Face à la résistance opiniâtre des Néo-Zélandais, les Fallschirmjäger déploient des trésors d'héroïsme pour s'emparer de leurs objectifs.

Pour la suite, The Gamers annonce des titres non moins séduisants, comme *Black Wednesday*, sur la division espagnole Azul sur le front de l'Est, un sujet encore jamais traité en jeu, et la suite des campagnes de la Grossdeutschland.

Pendant le jeu, le combat continue

La phase de jeu de la série est de type « tout intégré », c'est-à-dire que l'on ne sépare pas la phase de combat et la phase de mouvement. Le joueur peut donc faire combattre certaines unités, exploiter avec d'autres, en refaire tirer quelques unes, etc., dans l'ordre de son choix. Le joueur en défense peut pour sa part effectuer des tirs défensifs sur les unités ennemies en mouvement ou en réaction quand ses unités sont prises pour cibles. Un système très classique pour un jeu à cette échelle, mais qui traduit bien la fluidité du combat au XXe siècle.

La plupart des résultats de tirs déclenchent des tests de moral. Mais à cette notion fort classique s'ajoute le fait que les pertes subies par une compagnie se répercutent sur le moral de chaque section de cette compagnie. Toutefois, dans la version 3.1 — celle du dernier module sorti, *Hunters from the Sky* —la diminution du moral en raison des pertes est comptabilisée au niveau du bataillon. Chaque version du système propose ainsi des améliorations des règles. La version 3.1 corrige sensiblement certains défauts majeurs des versions précédentes (essentiellement les règles d'artillerie).

Le seul point réellement critiquable de la *Tactical Combat Series* — et qui n'a toujours pas été amélioré — est celui du manque de précision sur les véhicules. Par exemple, chaque blindé n'a qu'un seul facteur de tir, qui est le même contre les blindés adverses que face à de l'infanterie, la différence d'armement entre un char bien doté en mitrailleuses et un char de lutte antichar n'étant pas mise en valeur.

L'évolution des règles, par la modification constante de la version précédente, évoque bien sûr le mécanisme observé pour *Squad Leader*, quand chaque nouveau module apportait une foule de modifications, parfois globales, du système. Heureusement, les ambitions de Dan Essig, concepteur de la série, sont beaucoup plus modestes. Il s'agit de simples améliorations d'une règle qui tient aisément sur une trentaine de pages. Les règles propres à chaque module, par exemple celles du parachutage dans *Hunters from the Sky*, restent raisonnables et ne remettent pas en cause l'ensemble du système.

La série *Tactical Combat* offre aux joueurs le plaisir rare de diriger l'action de chaque peloton, avec des règles d'engagement relativement simples, tout en incluant une dimension stratégique déterminante. Par rapport à d'autres jeux à cette échelle, le système d'ordres ramène le combat tactique à sa vraie valeur, celle de l'outil au service du plan général. Bref, cette série propose une combinaison presque parfaite des différentes échelles de simulation, le tout servi par des règles faciles d'accès et une présentation tout à fait convenable. Il est donc mérité que cette série, après des débuts modestes, commence à devenir un référence de qualité dans l'univers du combat tactique. ❐

---

[1] *Hunters from the Sky* n'utilise pas le système de commandement, toutes les unités pendant cette bataille épique étant considérées capables d'agir de manière plus ou moins indépendante. Ce module constitue donc une excellente introduction à la série, puisqu'il ne prend en compte que le système de combat.

TUNISIE 1943 : en route pour la compétition !

1st AD
CCB
7
5-5 6
50th Inf D
0
3
DMM
GTM
3/4 3
6
Pistoia
35°
Fanteria
2/3
6
sPzAbt 501
3-2 6
15.PzDiv
2
8

Notre jeu en encart du n° 1, ***Tunisie 1943,*** est d'ores et déjà joué en compétition, grâce à quelques modifications de règles. Si la simulation historique rigoureuse s'en trouve altérée, ces adaptations offrent cependant un jeu plus équilibré.

Texte de Laurent GARBE
et Christian MUSETTI

Les propositions suivantes ont été mises au point par l'Association de promotion et de conception du *wargame* (ACPW), qui organise le championnat de France de jeu d'histoire sur carte. Plusieurs tournois en région parisienne, programmés dans les semaines qui viennent *(voir notre calendrier au recto de la carte)*, utiliseront ces règles. Ces propositions ne sont pas officielles, c'est-à-dire que les joueurs peuvent les considérer comme des règles optionnelles, utilisables sur accord préalable entre les joueurs. Toutes ces modifications portent uniquement sur la **Campagne I**.

4.4 - Renforts

Les unités américaines de la 34th ID entrent au tour 4 sans contrainte de distance d'hex., par une ou plusieurs routes du bord ouest.

10 - Exploitation

Il est possible d'entrer dans une ZdC pendant la phase d'exploitation, et même d'effectuer des percées blindées. La réussite du test de cohésion par le joueur inactif n'implique aucune attaque obligatoire pour le joueur actif. L'unité blindée du joueur actif stoppe son mouvement sans autre conséquence.

Les divisions blindées allemandes ne sont plus automatiquement soutenues. Seules les unités de Tigre le restent.

Règles de campagne

Au tour 2, l'empilement allié est possible pour des unités appartenant à un même EM.

Aviation alliée :

tours 1 et 2	1 avion
tours 3 à 8	2 avions

EM soutenus alliés :

tours 3 à 8	2

Valeur de cohésion des unités américaines : diminuée de 2 pour les 3 premiers tours uniquement.

Les autres spécifications restent inchangées.

Temps de jeu

Chaque joueur dispose d'1 h 30 pour jouer ses 8 tours. Dès qu'un joueur atteint 1 h 30 de temps de jeu, il n'a plus le droit de jouer mais doit quand même réaliser ses tests de cohésion. Son adversaire peut continuer à jouer tant qu'il lui reste du temps, même sur plusieurs tours de jeu.

Points de victoire en compétition

Points de victoire (PV) de l'Axe

- 1/2 PV par pas de perte et par EM français éliminé.
- 1 PV par pas de perte d'infanterie et par EM allié éliminé.
- 2 PV par pas de perte de blindé allié éliminé.
- 15 PV (forfait) si au moins 3 unités de l'Axe sont sorties ravitaillées par une route principale du bord ouest de la carte, durant la partie (les EM ne comptent pas).
- 15 PV pour le contrôle de Tebessa à la fin de la partie (par des unités ravitaillées).
- 5 PV pour le contrôle de Souk-El-Arba ou de Tabarka à la fin de la partie (*idem*).

Points de victoire (PV) alliés

- 1/2 PV par pas de perte et par EM italien éliminé.
- 1 PV par pas de blindé italien éliminé.
- 2 PV par pas de perte d'infanterie et par EM allemand éliminé.
- 3 PV par pas de perte de blindé allemand éliminé.
- 4 PV par pas de perte d'unité Tigre éliminé.
- 1 PV par unité du BLM sortie de la carte à partir du tour 5 (même réduite).
- 15 PV pour le contrôle de Tebessa à la fin de la partie (par des unités ravitaillées ou non).
- 10 PV pour le contrôle de chacune des ville de Tunis et de Bizerte à la fin de la partie (unités ravitaillées ou non).

Comptent comme éliminés :

— les EM qui ne commandent plus d'unités;

— les EM qui n'ont plus le temps de revenir en jeu (c'est-à-dire ceux éliminés au tour 7 et 8).

Niveau de la Victoire

Effectuez la soustraction suivante : total des points de victoire de l'Allemand – total des points de victoire de l'Allié. Le nombre de PV obtenu donne le niveau de victoire atteint par le vainqueur.

30 PV et + : victoire décisive allemande;

20 à 29 PV : victoire substantielle allemande;

10 à 19 PV : victoire marginale allemande;

0 à 9 PV : partie nulle;

— 1 à — 9 PV : victoire marginale alliée;

—10 à —19 PV : victoire substantielle alliée;

— 20 et moins : victoire décisive alliée. ❐

1st AD
CCB
7
5-5 6

... ET QUELQUES PRÉCISIONS SUR LES RÈGLES

De nombreux lecteurs nous ont écrit pour nous demander quelques éclaircissements sur des points de règles de *Tunisie 1943*. Les lignes ci-dessous permettront de lever toute ambiguité.

4.4 - Renforts

Coût d'entrée : lorsque plusieurs unités en renfort entrent par le même hex. d'entrée, les unités doivent se placer hors-carte en respectant la limite de deux unités par pile, une pile après l'autre. La première pile dépense le coût normal d'entrée, mais les suivantes doivent dépenser un nombre de points de mouvement supplémentaire égal au nombre d'unités qui les précèdent.

Les unités allemandes placées à Tunis ou Bizerte au début du tour 5 doivent respecter le maximum d'empilement (soit 2 unités maximum par hex. de port).

Hex. d'entrée occupé : si un hex. d'entrée de renfort est occupé par l'ennemi, le joueur actif a deux options :

— soit il fait combattre les unités de renfort contre l'unité ennemie qui tient l'hex., mais s'il ne parvient pas à entrer, les renforts sont éliminés.

— soit les renforts entrent le tour suivant par les hex. adjacents, mais ils sont alors automatiquement non ravitaillés. Si ces hex. sont eux aussi occupés au tour suivant, les renforts peuvent alors entrer par un nouvel hex. adjacent, avec un nouveau tour de retard et non ravitaillés.

Cette règle ne s'applique pas aux hexagones d'entrée de port, les renforts correspondants étant plus ou moins retardés en cas d'occupation ennemie partielle (1 port occupé) ou totale (2 ports occupés), jusqu'à l'éventuelle libération des ports.

6.4 - EM et Zone de contrôle

Un EM seul dans une case n'a pas de ZdC mais une ligne de ravitaillement ennemie ne peut le traverser. Un EM seul dans un hex. de ville ne contrôle jamais cette ville en terme de conditions de victoire, mais empêche le contrôle de celle-ci par son adversaire.

9.1 - Terrain et ligne de ravitaillement

Une ligne de ravitaillement ne peut pas franchir un hex. de terrain impassable, une rivière, un oued inondé ou un hex. de niveau 3 en dehors des routes.

Exception : une unité ou un EM sur un hex. de niveau 3, adjacent à un hex. de route et non séparé de celui-ci par un oued inondé ou un terrain impassable, peut tracer une ligne de ravitaillement. De même, une unité ou un EM derrière un bord d'hex. d'oued inondé mais adjacent à un hex. de route peut tracer une ligne de ravitaillement.

Une unité ou un EM à la fois sur un terrain de niveau 3, et derrière un bord d'hex. d'oued inondé, ne peut donc pas tracer une ligne de ravitaillement, même s'il est adjacent à un hex. de route.

10 - Exploitation

Le nombre d'EM soutenus disponibles (selon les règles de campagne) vaut pour chaque tour, comme les points d'aviation. ❐

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO
ASL/VV 2

LE PONT DU 3 COMMANDO

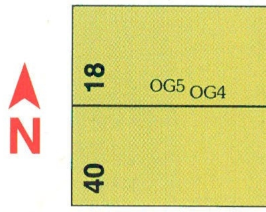
SICILE, ITALIE, le 14 juillet 1943

L'invasion de la Sicile commence par un assaut aéroporté de grande ampleur. L'un des objectifs de l'opération est de prendre le contrôle des ponts sur la route de Syracuse à Catania, voie principale de communication sur l'île. Les paras de la 1st Airborne Division doivent ainsi s'emparer du pont Primasole et, plus au sud, le 3 Commando, sous les ordres du colonel Durnford-Slater, sont chargés de prendre le pont de Malati, vers lequel converge le XIII Corps britannique. Dans la nuit du 13 au 14 juillet, les éléments du 3 Commando débarquent dans la baie d'Angone et, après quelques accrochages avec l'ennemi, atteignent leur objectif. Ils s'emparent du pont sans difficulté, surprenant les maigres effectifs de la garnison italienne vers 3 h du matin. Les commandos enlèvent les charges explosives de l'ouvrage et s'installent alors fébrilement, attendant les éléments de tête de la 50th Infantry Division qui doivent les relever.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario, ils contrôlent les deux casemates (*Pillboxes*) ainsi que les hexagones de route adjacents.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✠ Supprimer deux *Foxholes* 1S dans l'OB britannique.

◉ Le mortier de 81 mm commence démonté.

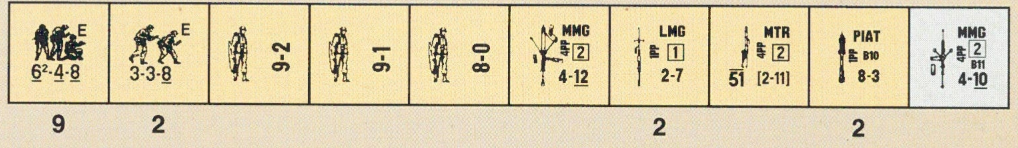
◉ Les Anglais se placent en premier

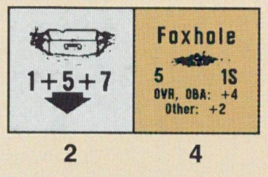
✠ Les Allemands se déplacent en premier

1	✠2	3◉	4	5	6	FIN

Eléments du 3 Commando [ELR : 4]

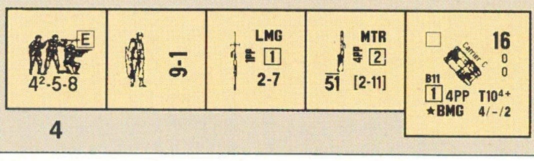
Se placent à ≤ 5 hexagones de 40Q1 {SAN : 3} :





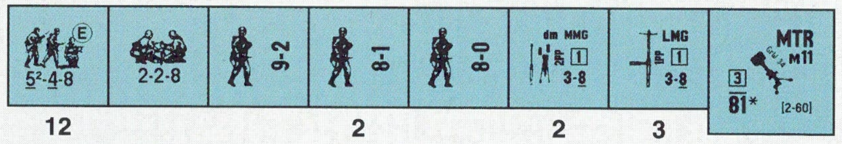
Eléments de tête du 5th East Yorkshire, 50th Infantry Division

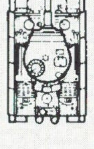
Entrent au tour 3 par 40Q10 :



Eléments du III./Fallschirmjäger-Regiment 3 [ELR : 4]

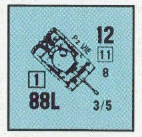
se placent sur la carte 18 dans les hexagones de coordonnées ≤ 4 {SAN : 2} :





Elément du s.-Panzer-Abt. 504

Entre au tour 2 par 18Q1 :



Conception du scénario : Hugues Pauget

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont temps sec (*Dry*), sans vent au début. La rivière est peu profonde (*Shallow*) avec un courant lent allant vers l'est.
2. Placer les *Overlays* OG4 en 18R9-S10 et OG5 en 18O9-P9.
3. Un pont en pierre existe en 40Q2-Q3 (*two-lane Stone Bridge*). Les hexagones de pont sont considérés inhérents.
4. Les *Pillboxes* se placent en 40Q1 et 40Q4, dos au pont, avec un CA spécial de trois hex. de large : le CA du *Pillbox* en Q1 s'étend de 18P10 à 18R10, celui du *Pillbox* en Q4 s'étend de 40P4 à 40R4.
5. Les malus de *Captured Use* s'appliquent à la MMG italienne de prise.
6. L'équipage du Carrier est un HS 2-4-8. Le mortier de 81* allemand ne commence pas en batterie (*Emplaced*) au début du scénario.

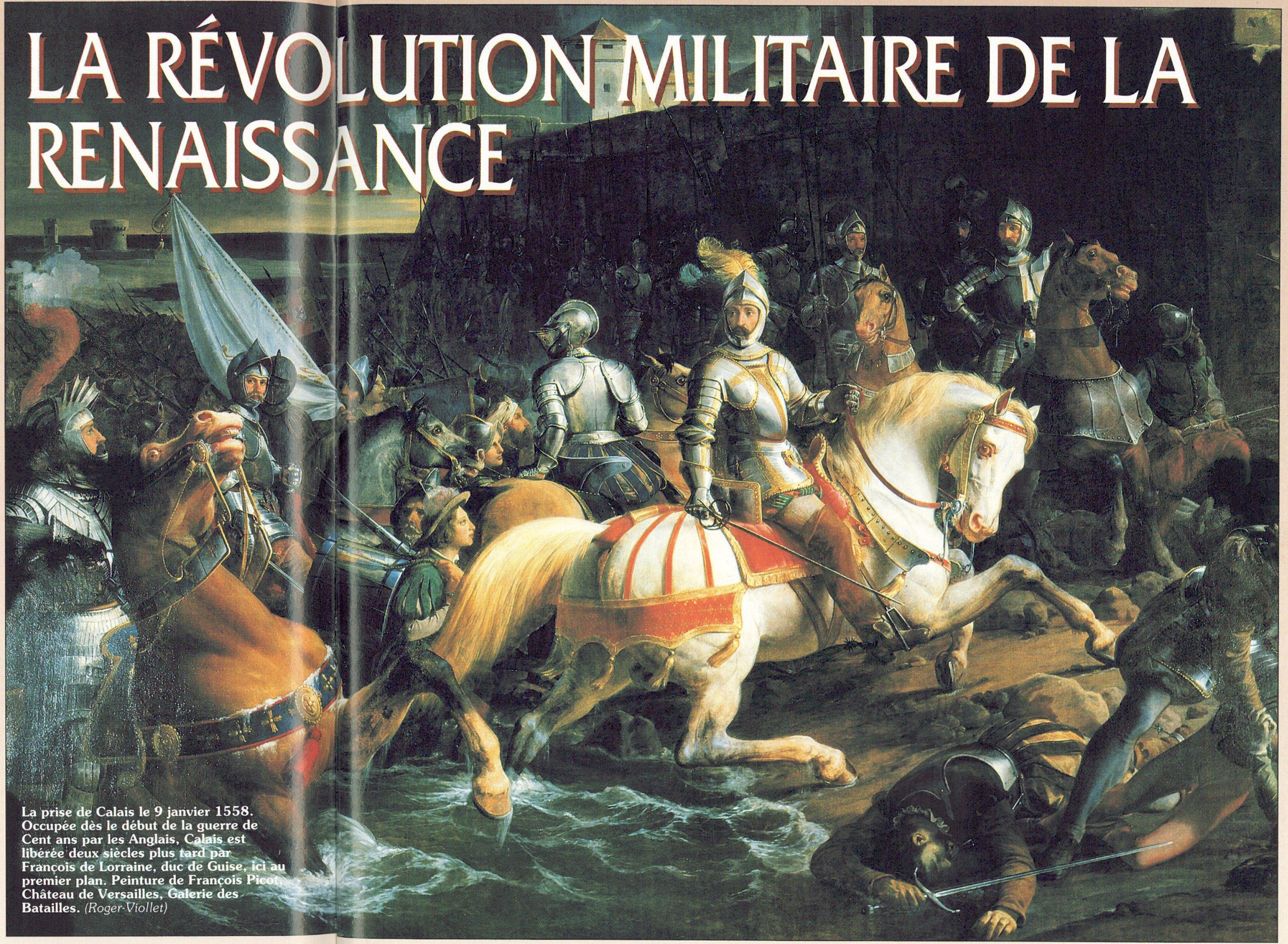
EPILOGUE

A l'aube, la réaction ne se fait pas attendre. Les diables verts du Fallschirmjäger-Rgt. 3 contre-attaquent farouchement pour reprendre le pont, soutenus par un feu constant et précis de mortier. Un Tiger solitaire se présente également et réduit une à une les positions défensives des commandos. Ceux-ci se défendent avec acharnement et les paras allemands progressent avec difficulté. Privés de tout appui lourd, les Britanniques ne peuvent pourtant rendre coup pour coup et les pertes s'accumulent. En milieu d'après-midi, les commandos décrochent par petits groupes. Les Allemands s'emparent alors du pont et commencent immédiatement à replacer les charges, mais la relève tant attendue de la 50th Infantry Division arrivent enfin et balaie les derniers Fallschirmjäger. Par la suite, Montgomery demandera que l'on baptise le pont du nom de « *3 Commando Bridge* » et une plaque, encore visible actuellement, rappelle le souvenir de ce combat.

LA RÉVOLUTION MILITAIRE DE LA RENAISSANCE

A la fin du Moyen-Age, l'Occident connaît un gigantesque changement de civilisation qui annonce l'aube des Temps modernes : révolutions artistique, économique, financière, géographique (les Grandes découvertes), sociologique, politique, religieuse (la Réforme), etc. Ces transformations affectent également l'art militaire, c'est l'âge de la poudre, la fin de la chevalerie et l'essor de l'infanterie.

Texte de Laurent HENNINGER



La prise de Calais le 9 janvier 1558. Occupée dès le début de la guerre de Cent ans par les Anglais, Calais est libérée deux siècles plus tard par François de Lorraine, duc de Guise, ici au premier plan. Peinture de François Picot, Château de Versailles, Galerie des Batailles. *(Roger-Viollet)*

Alors qu'en France la guerre de Cent ans se termine, le monde féodal se meurt et ses fondements militaires avec lui. L'esprit chevaleresque et ses implications tactiques deviennent totalement caducs. La cause principale (mais non la seule) de ce phénomène est principalement liée à l'apparition de la poudre. Avec les armes à feu et la présence de plus en plus affirmée de l'infanterie sur les champs de bataille, les formes du combat médiéval disparaissent au profit de la guerre moderne, sanglante, titanesque, dénuée de gloire. Bayard, le « chevalier sans peur et sans reproches », en fera les frais. Lui qui, en 1503, pouvait encore se montrer héroïque en défendant seul le pont de Garigliano face à plusieurs dizaines d'ennemis, sera abattu d'un coup d'arquebuse tiré par-derrière, et par un routier espagnol, qui plus est, en 1524. Toute l'époque est ici concentrée : un noble, tué à distance, dans le dos, par un vilain ! L'apparition des armes à feu a un pouvoir égalisateur incomparable, et permet à l'homme le plus faible d'affronter victorieusement ces redoutables hommes de guerre qu'étaient les chevaliers, lesquels étaient pourtant entraînés, depuis leur plus jeune âge, à combattre.

Les guerres de la Renaissance

La Renaissance correspond en réalité à la première partie de ce que les historiens appellent les « Temps modernes ». Selon les écoles historiques, cette période débute, soit en 1453 (prise de Constantinople par les Turcs et fin de la guerre de Cent Ans), soit en 1492 (découverte de l'Amérique et chute de Grenade), soit encore en 1494 (début des guerres d'Italie). Toujours selon les différents courants universitaires, les Temps modernes s'achèvent en 1789 ou en 1815. En tout état de cause, la Renaissance italienne (la Renaissance « originelle ») commence bien avant puisque ce mouvement, avant tout artistique, débute dès la fin du XIVe siècle dans la péninsule.

Les dernières années de la guerre de Cent Ans entre la France et l'Angleterre appartiennent à cette période, ne serait-ce que parce que les deux dernières batailles de ce conflit (Formigny, en 1450, et Castillon, en 1453) sont d'éclatantes victoires françaises grâce à l'emploi révolutionnaire de l'artillerie. Sitôt chassés du continent, les Anglais s'enlisent dans la guerre civile des Deux Roses, conflit féodal des plus classiques, mais qui a pour effet de faire s'autodétruire la quasi-totalité de la noblesse de ce pays; la voie devient alors libre pour de nouveaux acteurs politiques et sociaux, et donc aussi stratégiques et tactiques…

Auparavant, en Europe centrale, une autre guerre civile oppose bourgeois et paysans tchèques révoltés aux forces féodales de l'Empire. Les Hussites, du nom de leur inspirateur, le prêtre Jan Hus, mettent longtemps en échec les armées de chevaliers allemands grâce à des tactiques étonnamment modernes qui font, elles aussi, largement appel à l'infanterie et aux armes à feu, mais individuelles cette fois, au contraire de la prédilection française pour l'artillerie. En outre, les Hussites utilisent la tactique du Wagenburg, forteresse mobile composée de chariots « blindés » (en bois), derrière lesquels les fantassins armés d'arquebuses se regroupent pour résister aux assauts de la chevalerie. Curieusement, cette tactique ne fait pas d'émules en Europe. Enfin, dans la décennie de 1470, Suisses et Bourguignons s'affrontent cruellement, avant que les Français ne commencent à entreprendre leurs « Chevauchées d'Italie » qui dureront jusqu'en 1559.

Mais ce très succinct panorama des guerres de la Renaissance ne saurait être complet sans évoquer les conflits qui mettent aux prises l'Orient et l'Occident. La chute de Grenade, dernier royaume maure d'Espagne, face aux Rois catholiques en 1492, ouvre la voie au formidable développement de la puissance stratégique, mais aussi tactique, de l'Espagne. De l'autre côté de l'Europe, les Turcs ottomans, qui avaient commencé leur avance dans les Balkans dès le XIVe siècle, consolident leur empire en 1453 en s'emparant de Constantinople, dernier vestige de l'Empire romain, et ce grâce à la puissance de leur artillerie lourde. Soixante-treize ans plus tard, en 1526, ils font la conquête de la Hongrie à la bataille de Mohacs. Leur artillerie de campagne, jointe à l'excellence de leur infanterie d'élite équipée d'arquebuses (les célèbres janissaires), ont facilement raison de la très féodale et très archaïque chevalerie hongroise. La menace turque pèsera sur l'Europe centrale et orientale tout au long des Temps modernes (ils assiègent même Vienne à deux reprises, en 1529 et en 1683).

Ainsi, en s'emparant de Constantinople grâce à son artillerie et en triomphant de ses adversaires occidentaux grâce à son infanterie d'élite, l'armée ottomane donne le ton de la nouvelle donne militaire en Europe à la fin du XVe siècle.

La « Renaissance de l'infanterie »

Si le Moyen-Âge occidental avait vu la prééminence quasi absolue de la chevalerie, il n'en reste pas moins que l'infanterie n'avait pas totalement disparu des champs de bataille de l'ouest européen. Le début de son règne, qui coïncide avec la Renaissance, trouve ses origines loin en arrière.

L'infanterie joue un rôle important à Hastings, en 1066, lorsque les Normands de Guillaume le Conquérant font main basse sur l'Angleterre. On la retrouve en 1302, à Courtrai, lorsque les milices communales flamandes infligent une lourde défaite aux chevaliers français. Les archers anglais, par deux fois, massacrent la fine fleur de la noblesse française, à Crécy (1346) et Azincourt (1415). Au XIVe siècle encore, les hommes des cantons suisses vainquent, à plusieurs reprises, la chevalerie autrichienne et obtiennent leur indépendance. Au siècle suivant — c'est-à-dire à la période de bouleversement qui nous intéresse ici — ces mêmes Suisses écrasent, en trois batailles (Grandson, Morat et Nancy), les troupes du duc de Bourgogne, Charles le Téméraire, pourtant puissantes et très modernes. Les victoires des Suisses marquent ainsi de manière incontestable dans l'Europe du XVe siècle la prééminence des troupes de fantassins contre la cavalerie noble.

Tous ces fantassins au moral d'acier — même si ce moral était d'un type entièrement différent de celui qui anime les chevaliers — combattent selon des méthodes tactiques destinées toutes à leur permettre de résister victorieusement aux charges impétueuses de ces véritables chars d'assaut qu'étaient les hommes à cheval et cuirassés de fer. Les communiers flamands et les archers anglais s'abritent derrière une haie de pieux acérés fichés en terre et, pour les seconds, tuent à distance respectable au moyen du terrible arc long, hérité des Gallois. Mais les Suisses, retrouvant les principes de la phalange macédonienne, manœuvrent en formations compactes semblables à des hérissons. Contrairement aux Flamands et aux Anglais, ils ne restent pas sur la défensive et chargent avec fureur le dispositif de leurs adversaires.

Leur armement évolue de façon progressive. D'abord munis presque exclusivement de la hallebarde [1], ils adoptent progressivement la pique dont ils dotent les premiers rangs de leurs formations, permettant ainsi à ces dernières de résister encore mieux aux assauts de la cavalerie. Les hallebardiers se trouvent alors au centre du dispositif et, une fois le contact effectué avec l'ennemi, lorsque les longues piques (de 4 à 6 mètres) deviennent inutiles, ils montent en première ligne pour combattre au corps-à-corps.

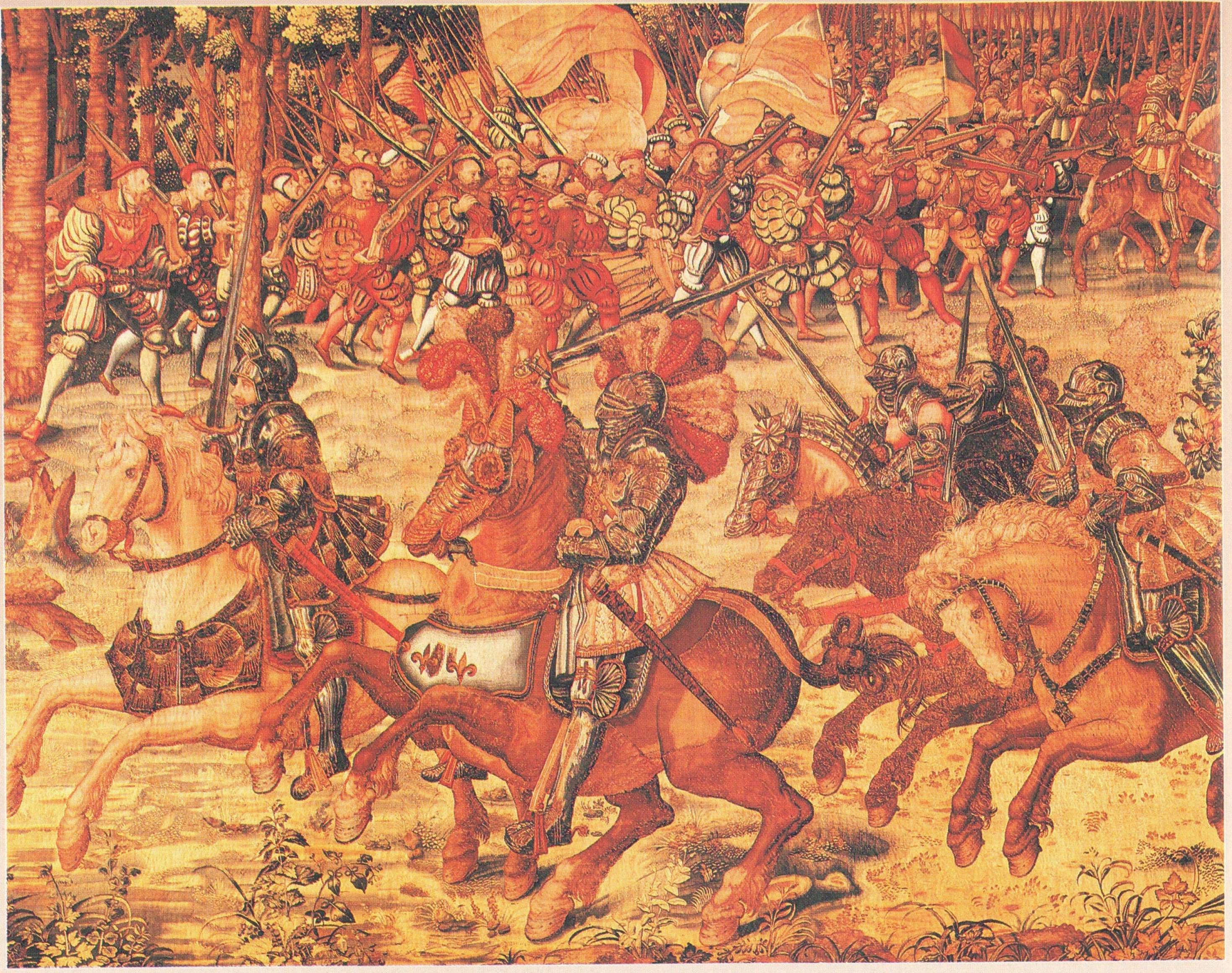
Chez les lansquenets allemands, les hallebardiers sont remplacés par des « joueurs d'épée », munis d'espadons (longues épées à deux mains), qui avancent en faisant des moulinets au-dessus de leurs têtes. Chez les Aragonais, et au moins dans les premières années du XVIe siècle, ce rôle revient à des porteurs d'épées courtes et courbes, à l'orientale, munis également d'une targe (petit bouclier rond).

Le pouvoir de tuer à distance

Mais une autre révolution fantassine se profile, déjà annoncée depuis le XIVe siècle par

---

[1] Arme d'hast (c'est à dire à hampe longue), la hallebarde ne peut donc être maniée que par un fantassin, et de préférence face à un cavalier, la longueur de l'arme procurant l'allonge nécessaire. Elle se compose d'une hache, pour les coups de taille, d'une pointe, pour les coups d'estoc, et d'un crochet, pour désarçonner un chevalier. C'est l'arme parfaite pour le corps-à-corps infanterie-cavalerie.



Scène de la bataille de Pavie, le 24 février 1525. Les chevaliers français, magnifiquement harnachés, chargent imprudemment l'infanterie impériale de Charles Quint, des arquebusiers protégés par des piquiers. Détail d'une tapisserie flamande du XVIe siècle, musée Capodimonte de Naples.
(Roger-Viollet)

les archers et les arbalétriers : l'infanterie commence à être dotée d'armes à feu portatives. Ces armes sont alors chères, peu sûres, lourdes, ne fonctionnent pas en temps de pluie, portent moins loin, ont une cadence de tir bien moindre et sont moins puissantes que les arcs et les arbalètes, deux armes qui, à la fin du XVe siècle, ont atteint leur optimum de perfection technique. Dans ces conditions, pourquoi diable est-on passé aux arquebuses ? La raison en est très simple : alors que l'arc et l'arbalète exigent de leurs servants un savoir-faire très complexe — il faut cinq ans d'entraînement quotidien pour former un bon archer anglais —, le maniement de l'arquebuse peut être appris en quelques semaines par n'importe qui. D'importantes masses d'hommes, recrutés rapidement à partir de n'importe quelle milice, peuvent maintenant être équipés de tels engins de mort… Et ce d'autant plus que les capitaines les plus intelligents savent bien que, en ces temps de progrès technologique accéléré, les défauts des arquebuses seront rapidement résolus les uns après les autres.

Les Espagnols, mieux que les autres puissances européennes, comprennent le potentiel militaire de l'arquebuse et ils créent les redoutables Tercios, unités mixtes composées d'arquebusiers et de piquiers pour les protéger. Les Tercios régneront sur les champs de bataille européens jusqu'au milieu du XVIIe siècle.

La discipline militaire

Corollaire obligé de cet essor de l'infanterie, la création d'une chaîne de commandement, et donc d'un corps d'officiers et de sous-officiers. Cela ne se fait pas sans mal car les pesanteurs sociales entravent l'application de la discipline. Cette chaîne de commandement devient d'autant plus nécessaire que les hommes du peuple qui forment l'infanterie ne sont guère adeptes de l'idéologie chevaleresque, et qu'il faut autant les commander que les « aider » à monter et demeurer au combat…

En outre, la manœuvre et le maintien de la cohésion des compactes formations de piquiers, comme celle des formations d'arquebusiers, sont extrêmement complexes. Pour les tireurs, il faut en effet organiser ce qu'on appelle la technique du « feu roulant » : les hommes d'une ligne tirent tous ensemble (et donc suivant un ordre d'un chef de ligne) puis, dans l'ordre, regagnent l'arrière de la formation pour recharger, tandis que le second rang se met en position, et ainsi de suite. On le voit, la manœuvre nécessite une excellente coordination, d'où la nécessité d'une sévère discipline, de sous-officiers compétents, d'un bon entraînement… et de piquiers pour protéger l'ensemble du dispositif.

De la chevalerie à la cavalerie

De son côté, la vieille chevalerie se trouve, elle aussi, contrainte à l'évolution. Dès la seconde moitié du XVe siècle, les chevaliers, maintenant appelés « gens d'armes », sont regroupés en compagnies d'ordonnance, première étape vers la fin de l'individualisme chevaleresque. Ce passage à des unités constituées et hiérarchisées transforme la chevalerie en une « simple » cavalerie lourde, surpuissante, mais au rôle tactique limité et précis. Dans ce domaine, les Français surclassent tout le monde.

Parallèlement, la cavalerie légère fait son apparition, sous l'influence des Orientaux. Les Espagnols copient leurs adversaires maures en organisant les « génétaires » (ainsi nommés car ils montaient de nerveux petits chevaux arabo-andalous : les « genets » d'Espagne) et les Vénitiens mercenarisent des habitants de leurs possessions balkaniques : Morée, Albanie, Serbie, Bosnie, Monténégro, etc. Ces « estradiots », puisque tel était leur nom, réputés pour leur extrême cruauté et leur indiscipline, sont spécialisés dans la reconnaissance, le harcèlement, l'attaque des lignes de communication et des convois (qu'ils ne se privent d'ailleurs surtout pas de piller, parfois au mépris même de leurs missions, comme ce fut le cas à Fornoue, en 1495), et la poursuite d'un ennemi en retraite. Plus tard, au XVIIe siècle, apparaissent, en provenance des plaines de Hongrie et de Pologne, les « hussards ». Décidément, les traditions européennes de cavalerie légère apparaîtront toujours sous l'influence de l'Orient !

Tous ces hommes sont équipés d'un armement varié, fait aussi bien pour le corps-à-corps (sabre, poignards, masse ou marteau d'armes, éventuellement lance, etc.) que pour le combat à distance (petit arc composite turc, plus tard pistolets).

L'artillerie, une spécialité française

Après les armes à feu individuelles des fantassins, l'arme à feu collective par excellence : le canon ! Employé pour la première fois à Crécy, mais sans grand effet autre que moral, il se trouve subitement perfectionné à la fin du XVe siècle, principalement par les Français (les frères Bureau, en particulier). La première amélioration est due à d'importants progrès dans la métallurgie des tubes, ce qui permet de fabriquer des armes plus solides et plus sûres. Puis les boulets de pierre sont remplacés par des boulets métalliques, détail important lorsqu'il s'agit de tirer sur des murailles. Contre des troupes ennemies, on préfère généralement tirer à mitraille.

Ensuite vient l'amélioration de l'affût. Les pièces sont d'abord montées sur quatre roues, ce qui constitue déjà une amélioration notable pour le transport. Puis les Français adoptent des affûts à deux roues, bien plus pratiques, et qui stupéfient les Italiens lors de la descente du roi de France Charles VIII dans la péninsule, en 1494-1495. Dernier point : des « tourillons », petits cylindres métalliques moulés sur le flanc de la masse des canons, permettent de pointer facilement les pièces en hauteur.

L'étape suivante est la conséquence logique autorisée par toutes ces améliorations de la simplicité d'emploi des canons : on peut ainsi commencer à les manœuvrer sur le champ de bataille, au beau milieu des combats. La « manœuvre des feux » naît alors, bien timidement il est vrai.

À Formigny, en 1450, les Français parviennent à amener deux couleuvrines (pièces légères) pour prendre les archers anglais en enfilade. Trois ans plus tard, au siège du Castillon, l'arrivée d'une armée de secours anglaise manque d'obliger l'armée de Charles VII à décamper. Mais les canons sont promptement retournés contre les assaillants et appuient une vigoureuse charge de la chevalerie française sur les flancs des Anglais. La guerre de Cent Ans se termine sur cette bataille, par une victoire française.

LES SUISSES, INFANTERIE D'ÉLITE

La Confédération helvétique trouve son origine dans les velléités d'indépendance de petits cantons forestiers et montagnards d'Allemagne du sud, et ce dès la fin du XIIIe siècle. Aux trois cantons originels d'Uri, de Schwyz et d'Unterwald, se joignent peu à peu d'autres cantons germaniques (Zurich, Berne, Lucerne, Bâle, etc.), puis francophones, et enfin italophones. D'abord en lutte contre l'Empire des Habsbourg tout au long du XIVe siècle, ils se heurtent, dans la seconde moitié du XVe siècle, aux prétentions impériales du « Grand Duc d'Occident », Charles le Téméraire.

Des troupes de rudes paysans

Leur armée se compose principalement de fantassins mobilisés en masse dans la population des cantons, et ce grâce aux antiques méthodes et structures « vieux-germaniques » qui y subsistent depuis la nuit des temps (démocratie quasi tribale, liens personnels entre les hommes, mais également entre ces derniers et leurs chefs directs). Tous ont l'habitude d'utiliser des instruments agricoles encombrants — tels que des faux ou des fléaux — dans ces terrains de culture difficiles que sont les champs montagneux en pente, ce qui constitue un atout de taille dans l'apprentissage du maniement des hallebardes, par exemple… En outre, tous ces faits de civilisation confèrent aux guerriers suisses un véritable mental de *Berserkers* scandinaves, au sens barbare et antique du terme. Il est vrai que, dans ces vallées reculées, la christianisation des populations n'avait jamais été réalisée en profondeur…

Dans les cantons, tous les hommes à partir de 15 ou 16 ans sont astreints à un entraînement militaire régulier et, dans certains d'entre eux, la possession d'une arme et d'un équipement individuel est même obligatoire… et contrôlé ! La petite Confédération peut donc aligner des effectifs gigantesques, en proportion de sa population, et hautement efficaces, là où des États beaucoup plus grands parviennent péniblement à payer leurs armées de quelques milliers de mercenaires. L'unité de base est le contingent cantonal, lequel, dans sa totalité, élit son commandement, à savoir un capitaine (*Hauptmann*), suivi d'une dizaine de spécialistes et de sous-officiers, parmi lesquels le banneret (*Venner*), toujours richement vêtu, occupe la fonction de commandant en second.

Si de graves problèmes politiques et disciplinaires nuisent à la cohésion d'une armée composée d'un agrégat de contingents cantonaux souvent rivaux, au combat, en revanche, la discipline est absolue et respectée, principalement en raison de l'existence d'un règlement aussi simple qu'efficace :

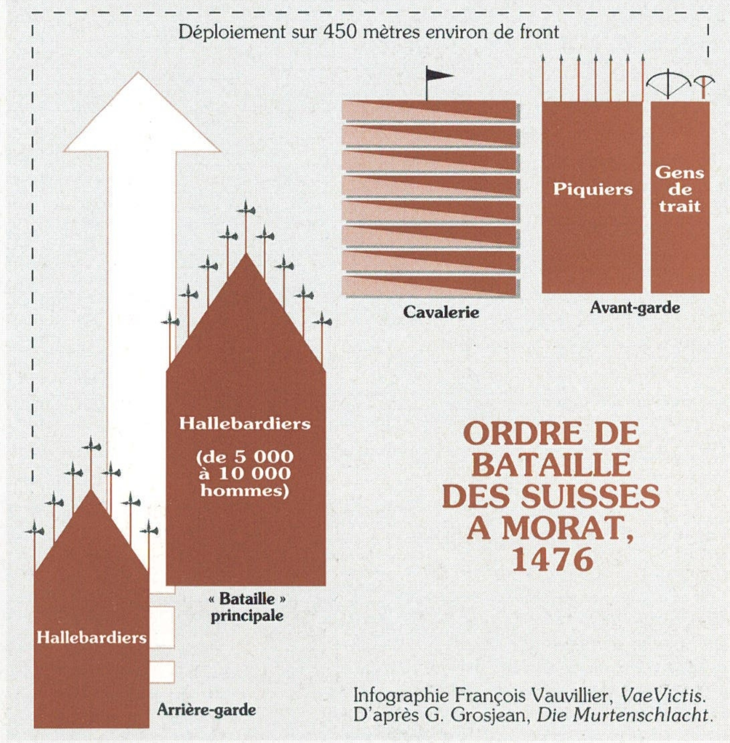
— tout soldat a le droit et le devoir de tuer sur le champ un homme qui commence à paniquer;

— le pillage est interdit avant la fin de la bataille;

— le premier à fuir le champ de bataille a la certitude d'être exécuté;

— les bannières doivent être défendues à n'importe quel prix;

— on ne fait pas de prisonniers; les blessés ennemis sont achevés.



ORDRE DE BATAILLE DES SUISSES A MORAT, 1476

Infographie François Vauvillier, *VaeVictis*.
D'après G. Grosjean, *Die Murtenschlacht*.

La mystique du choc

Le système tactique suisse évolue de façon continue tout au long des XIVe et XVe siècles mais, après les guerres contre les Bourguignons, il se fige et devient incapable de se transformer pour suivre les évolutions de la Renaissance, et particulièrement la première d'entre elles : le feu.

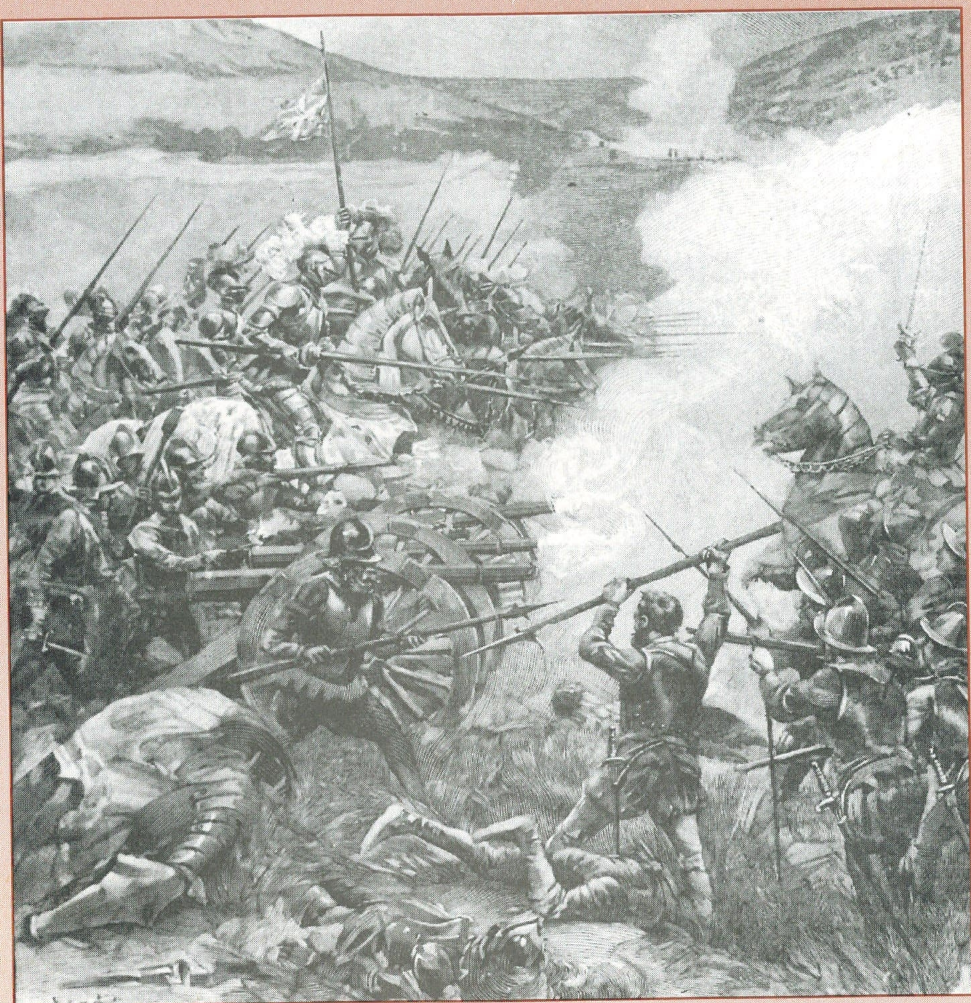
L'artillerie suisse avait toujours été faible et, même lorsque les hommes des cantons commencent à disposer de nombreux canons, comme après la bataille de Grandson où ils s'emparent de plusieurs centaines de pièces bourguignonnes, ils ne savent pas véritablement quoi en faire. Quant aux arquebuses, les Suisses se contentent de remplacer presque nombre pour nombre les quelques centaines d'arbalètes utilisés par leurs « voltigeurs » combattant en « enfants perdus » (en ordre lâche) en avant ou sur les flancs de leur dispositif offensif, composé massivement de soldats équipés d'armes d'hast.

Aveuglés par la mystique du choc qui les anime et leur permet d'obtenir de beaux succès, ils sont incapables de combattre autrement. Le génie guerrier suisse trouve donc ses limites dans les premières décennies du XVIe siècle. Avant cette date en effet, les armes à feu ne peuvent pas encore être utilisées de façon véritablement offensive, en tout cas pas dans le cadre de ces charges impétueuses qu'affectionnent les montagnards des cantons.

Un mercenariat d'élite

À la suite de leurs succès contre les Bourguignons, les princes européens, admiratifs devant leur efficacité tactique, veulent utiliser cette force à leur profit. Les rois de France sont les premiers à le faire, et ce dès la fin du XVe siècle. On trouve des contingents suisses dans l'armée de Charles VIII (mais, déjà, les guerres contre Charles le Téméraire voient une sorte de mercenarisation masquée pour le roi de France Louis XI). Puis, plusieurs princes italiens — les papes en particulier — louent des contingents cantonaux. Après la défaite suisse face aux Franco-vénitiens à Marignan, la « Paix perpétuelle », passée entre la France et la Confédération helvétique, sacralise la neutralité suisse, sans remettre en cause le mercenariat. À partir du XVIIe siècle, des contingents suisses se battent dans presque toutes les armées européennes. De nos jours, les gardes suisses du Vatican sont les derniers survivants de cette pratique pluriséculaire.

Historiens et juristes débattent encore aujourd'hui pour savoir si les Suisses étaient des mercenaires au sens classique du terme. Car les hommes ne s'engageaient pas individuellement mais restaient membres de régiments suisses, commandés par des officiers suisses, et avec leurs propres drapeaux. Ces régiments étaient loués en tant que tels aux souverains étrangers, à la suite d'un accord passé entre ces souverains et les autorités du canton dont l'unité était originaire. ❐



Scène de la bataille de Marignan, le 13 et 14 septembre 1515. L'armée française, grâce une remarquable coordination tactique et une grande maîtrise des armes révolutionnaires de la Renaissance (arquebuse, artillerie légère), parvient à vaincre la redoutable infanterie suisse. François Ier remporte ici l'une des plus brillantes victoires des campagnes d'Italie. Gravure d'après A. Paris.
(Roger-Viollet).

Plus tard, à Ravenne, en 1512, les Français répètent la manœuvre de Formigny, avec encore deux malheureuses couleuvrines ! L'infanterie espagnole est massacrée, elle panique et bat en retraite. Malheureusement, la chevalerie française se lance dans une poursuite aussi risquée qu'inutile et le grand chef Gaston de Foix y laisse la vie.

Trois ans plus tard, à Marignan[1], les Français réussissent encore une manœuvre des feux, défensive cette fois. Devant les assauts impétueux des Suisses, les Français parviennent à reculer en — relativement — bon ordre, en utilisant la « force d'inertie » de leurs lourdes formations de piquiers/lansquenets allemands et en alternant des charges de flanc de leur chevalerie avec le feu roulant des arquebusiers et de l'artillerie. Au fur et à mesure qu'ils reculent, les pièces d'artillerie reculent également pour venir progressivement se placer à l'abri d'une position préparée beaucoup plus en arrière. À la longue, les Suisses s'épuisent à ce petit jeu, se font massacrer par centaines et, au final, perdent la bataille.

En revanche, le problème de la standardisation des calibres demeure entier, et le demeurera d'ailleurs encore longtemps. Chaque type ou calibre de canon porte un nom différent, qui varie selon les pays et selon les années. Rien que dans l'armée de François 1er, on compte plusieurs dizaines de calibres. Les historiens d'aujourd'hui ne s'y retrouvent toujours pas parfaitement !

D'autres changements…

Un panorama de la révolution militaire de la Renaissance ne saurait être complet si l'on ne rappelait, même brièvement, les autres changements qui virent alors le jour.

La logistique est bouleversée, non seulement par le problème du ravitaillement en poudre et en munitions, mais aussi par l'augmentation vertigineuse de la taille des armées, dans un rapport d'environ 1 à 5 par rapport aux armées médiévales. Cela pose donc les problèmes du ravitaillement en vivres et celui du paiement de telles armées, maintenant essentiellement mercenarisées et non plus féodales.

Laissons ensuite de côté la guerre navale qui, pourtant, connaîtra elle aussi de grands bouleversements (bien que cela ne commencera que plus tard, à partir de la seconde moitié du XVIe siècle), et signalons, après l'essor de l'infanterie et celui de la poudre, la grande révolution de la fortification.

Face à l'artillerie, les châteaux-forts médiévaux ne peuvent résister bien longtemps. Les ingénieurs italiens procèdent alors d'une manière radicalement différente : désormais, les murailles ne seront plus hautes et (relativement) « fines », mais très basses (voire partiellement enterrées) et très épaisses. Ainsi naîtra ce que l'on appelle aujourd'hui en France la fortification « à la Vauban ». Appellation totalement abusive car ce type de fortification fut inventé un siècle et demi avant le grand ingénieur français et, soulignons-le, par des Italiens !

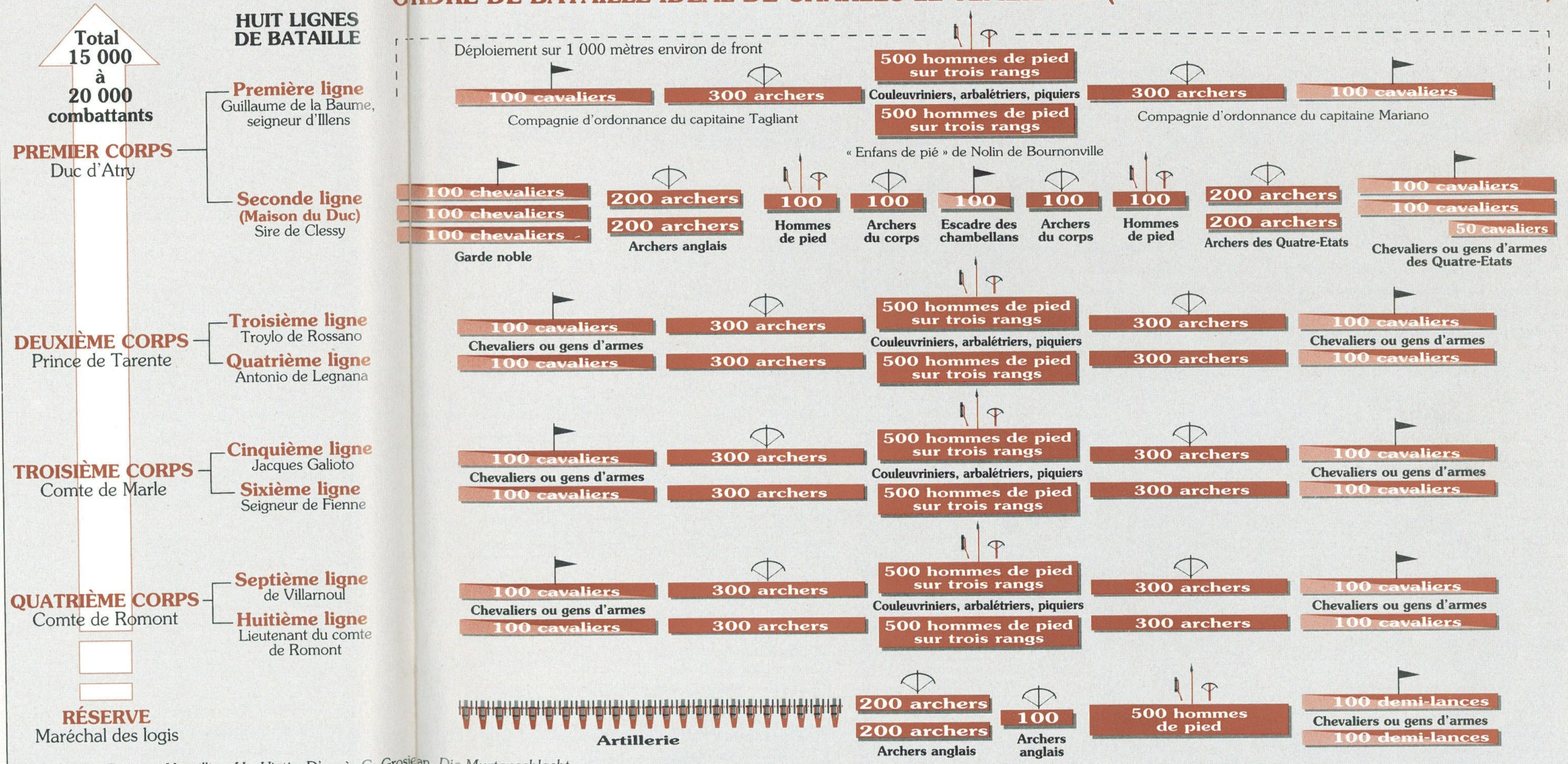
Pour accompagner tous ces bouleversements qui se succèdent à cadence accélérée, il faut encore dépoussiérer la pensée militaire. Si Végèce n'avait jamais cessé d'être lu tout au long du Moyen-Âge, on redécouvre aussi les autres grands théoriciens de l'Antiquité (Grecs, Romains, puis Byzantins) et on s'emploie même à les dépasser (Machiavel écrit alors son *Art de la Guerre*). Ce double mouvement — de recherche intellectuelle, pour la théorie, et de pratique, sur le terrain — prend environ trois siècles et demi. Au XVIe siècle proprement dit, les théoriciens sont assez rares — en dehors de Machiavel, ils ne commencent à devenir nombreux qu'au début du XVIIe siècle. Le mouvement ne s'achèvera qu'avec Clausewitz, au début du XIXe siècle.

En résumé, on peut dire que la première partie de la révolution militaire s'étend de 1450 à 1550; c'est le « moment » du passage d'un monde dans un autre. Ensuite, il faudra gérer — et digérer — tous ces bouleversements ! Ce qui s'effectuera en deux phases : de 1550 à 1680, pour faire totalement disparaître les piques, puis de 1680 à 1800, pour bien « huiler » la mécanique manœuvrière des armées et apprendre définitivement l'emploi tactique et opérationnel des armes à feu. La longue révolution entamée au XVe siècle trouvera alors enfin son achèvement. ❐

---

[1] La bataille de Marignan fera l'objet de notre prochain jeu en encart

ORDRE DE BATAILLE IDÉAL DE CHARLES LE TÉMÉRAIRE (Ordonnance de Lausanne, mai 1476)


Total 15 000 à 20 000 combattants
HUIT LIGNES DE BATAILLE
PREMIER CORPS
Duc d'Atry
Première ligne
Guillaume de la Baume, seigneur d'Illens
Seconde ligne (Maison du Duc)
Sire de Clessy
DEUXIÈME CORPS
Prince de Tarente
Troisième ligne
Troylo de Rossano
Quatrième ligne
Antonio de Legnana
TROISIÈME CORPS
Comte de Marle
Cinquième ligne
Jacques Galioto
Sixième ligne
Seigneur de Fienne
QUATRIÈME CORPS
Comte de Romont
Septième ligne
de Villarnoul
Huitième ligne
Lieutenant du comte de Romont
RÉSERVE
Maréchal des logis
Déploiement sur 1 000 mètres environ de front
100 cavaliers
300 archers
Compagnie d'ordonnance du capitaine Tagliant
500 hommes de pied sur trois rangs
Couleuvriniers, arbalétriers, piquiers
500 hommes de pied sur trois rangs
« Enfans de pié » de Nolin de Bournonville
300 archers
100 cavaliers
Compagnie d'ordonnance du capitaine Mariano
100 chevaliers
100 chevaliers
100 chevaliers
Garde noble
200 archers
200 archers
Archers anglais
100
Hommes de pied
100
Archers du corps
100
Escadre des chambellans
100
Archers du corps
100
Hommes de pied
200 archers
200 archers
Archers des Quatre-Etats
100 cavaliers
100 cavaliers
50 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes des Quatre-Etats
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
300 archers
300 archers
500 hommes de pied sur trois rangs
Couleuvriniers, arbalétriers, piquiers
500 hommes de pied sur trois rangs
300 archers
300 archers
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
300 archers
300 archers
500 hommes de pied sur trois rangs
Couleuvriniers, arbalétriers, piquiers
500 hommes de pied sur trois rangs
300 archers
300 archers
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
300 archers
300 archers
500 hommes de pied sur trois rangs
Couleuvriniers, arbalétriers, piquiers
500 hommes de pied sur trois rangs
300 archers
300 archers
100 cavaliers
Chevaliers ou gens d'armes
100 cavaliers
Artillerie
200 archers
200 archers
Archers anglais
100
Archers anglais
500 hommes de pied
100 demi-lances
Chevaliers ou gens d'armes
100 demi-lances

Infographie François Vauvillier, *VaeVictis*. D'après G. Grosjean, *Die Murtenschlacht*.

L'ARMÉE « PARFAITE » DU TÉMÉRAIRE

L'armée du duc de Bourgogne, Charles le Téméraire, bien que vaincue à trois reprises par les Suisses dans les années 1470, est sans doute la plus moderne de son temps. Elle est en effet à la fois le point ultime de perfectionnement de l'art militaire médiéval et la préfiguration des armées modernes qui commenceront à apparaître au XVIe siècle. D'ailleurs, les armées espagnoles de la Renaissance, qui feront ployer l'Europe, seront en grande partie inspirées des innovations, mais surtout de l'organisation de celle des ducs de Bourgogne.

Ces derniers réussissent à créer et à maintenir sur pied une formidable machine de guerre, puissante, complète et équilibrée, composée de suffisamment de troupes des diverses « spécialités » : infanterie (piquiers, arbalétriers, archers, hallebardiers, etc., la plupart étant des mercenaires originaires de presque toute l'Europe), cavalerie (lourde et légère) et même artillerie puisque les ducs s'offrent, à prix d'or, un magnifique et énorme parc de canons de tous calibres, servis par de brillants techniciens. Cette artillerie est, en outre, la première du monde à être regroupée en batteries.

Les compagnies d'ordonnance

Mais le fleuron de cette armée est constitué par les compagnies d'ordonnance, copie d'abord conforme, puis nettement améliorée, de leurs homologues françaises créées par le roi Charles VII plusieurs années auparavant. La chevalerie médiévale « classique » étant désormais obsolète du point de vue socio-tactique, il convient d'utiliser de façon moderne la formidable puissance de choc de ces « hommes de fer ». Or, pour cela, il faut les discipliner — ce qui est difficile à réaliser avec des nobles imbus d'eux-mêmes et de leurs prérogatives — et les organiser en unités tactiques cohérentes et très hiérarchisées.

Bon an, mal an, ces compagnies d'ordonnance comptent une centaine de cavaliers, organisés en quatre escadres de vingt-cinq hommes d'armes, chaque escadre se subdivisant à son tour en quatre « chambres » de six hommes d'armes, le vingt-cinquième étant le chef d'escadre. Toutefois, une compagnie est composée d'environ cent « lances » — unité administrative et non pas tactique —, une lance se composant d'un homme d'armes (chevalier), d'un écuyer, d'un coustilier, de trois archers à cheval et de trois « gens de trait » (généralement des arbalétriers) à pied. Ainsi, l'armée en marche est formée par lances mais, au combat, les gens d'armes se regroupent en cavalerie lourde, tandis que les autres cavaliers forment des unités de cavalerie légère *ad hoc* et que les piétons sont regroupés dans des unités tactiques spécifiques et homogènes. Au total, l'armée bourguignonne dispose donc d'environ un millier de chevaliers lourds, de plusieurs milliers de cavaliers légers ou « moyens », et d'encore plus de fantassins.

En ce qui concerne ces derniers, les trois cents archers à cheval d'une compagnie combattent généralement à pied et sont organisés en quatre escadres de soixante-quinze hommes; le reste de l'infanterie d'une compagnie forme un groupe de trois cents combattants, subdivisé en trois « centenies » commandées par un centenier, et la centenie est fractionnée en trois « trentenies » de trente hommes, commandées par un trentenier. En outre, on trouve un nombre variable et indéterminé de « volontaires » qui suivent l'armée sans paye, en attendant d'être officiellement embauchés.

Bref, on constate que ce degré de sophistication poussé à l'extrême dans l'organisation, l'articulation et la hiérarchisation des unités est très en avance sur son temps. Cette articulation est d'ailleurs matérialisée par une grande variété d'enseignes (pour les compagnies), cornettes (escadres), banneroles (chambres), guidons (archers ou piétons), aux mêmes couleurs et aux mêmes signes distinctifs pour une même compagnie.

S'entraînant régulièrement, fonctionnant selon une discipline (et donc une efficacité) beaucoup plus grande que leurs homologues françaises, merveilleusement harnachées et chamarrées, les compagnies d'ordonnance bourguignonnes forcent l'admiration et l'envie de toute l'Europe.

L'armée bourguignonne est pourtant systématiquement écrasée par la terrifiante puissance de choc des Suisses. Il lui manque, pour parer à une telle menace, une puissance de feu supérieure, que ce soit quantitativement (nombre de bouches à feu — artillerie et arquebuses) ou qualitativement (degré de perfection technologique des bouches à feu, savoir-faire dans la gestion et l'optimisation de ces mêmes bouches à feu). Il faudra pour cela attendre le génie du *Gran Capitan*, Gonzalve de Cordoue, deux décennies plus tard. Lui saura reproduire, en l'améliorant, le modèle inventé par les ducs de la seconde Maison de Bourgogne. Les tercios espagnols étaient nés ; l'armée moderne aussi. ❐

LE SOLEIL D'AUSTERLITZ...

SANS être la plus brillante victoire de Napoléon, Austerlitz est certainement la plus connue et la plus magnifiée. Elle prend place alors que l'Empereur est au zénith de son génie militaire, et elle révèle les extraordinaires qualités de l'armée française.

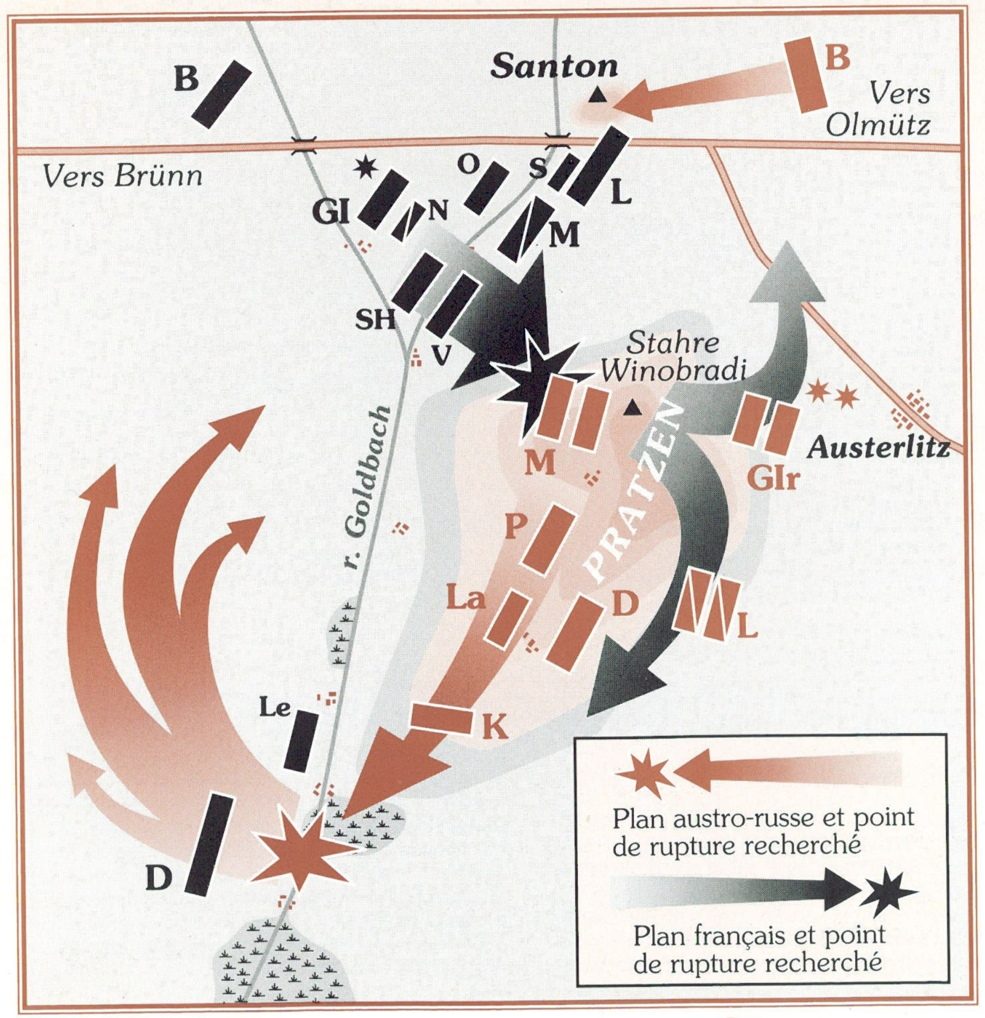
Texte d'Antoine PLAIT

Au début de l'année 1805, une coalition anti-française regroupe l'Angleterre, la Suède et la Russie. En août, l'Autriche y adhère à son tour. La Prusse fait mine d'y entrer. Parti de Boulogne, où la Grande armée s'était rassemblée en prévision d'une invasion de l'Angleterre, Napoléon surprend complètement les Autrichiens par la rapidité de sa concentration sur le Danube, et il prend au piège l'armée prussienne du général Mack à Ulm en octobre. En novembre, Murat s'empare de Vienne et y signe un accord avec les Russes, leur permettant de se replier en Pologne. Mais, désavoué par Napoléon pour cette initiative, Murat doit se lancer à leur poursuite. Koutouzoff se dégage et rejoint Buxhöwden et les Autrichiens à Olmütz. Le tsar Alexandre décide alors d'affronter Napoléon avec ces forces (90 000 à 100 000 hommes) sans attendre l'archiduc Charles, ni le corps de Benningsen, ni les Prussiens qui se préparent. La Grande armée se trouve, il est vrai, en infériorité numérique (73 000 hommes) car Napoléon a dû détacher plusieurs corps pour protéger ses dépôts et contenir les archiducs Jean et Ferdinand en Italie et en Carinthie. Face aux Austro-russes, Napoléon manœuvre et recule, ce qui apparaît comme un aveu de faiblesse. Le 1er décembre, les deux armées se font face, non loin du village d'Austerlitz.

Une aile droite bien fragile

Entre les deux armées, le Golbach, un ruisseau qui s'étale au sud en marécages de faible profondeur. Même gelé, ce cours d'eau et ces marécages forment une coupure de terrain et favorisent le défenseur. Or, à Austerlitz, pour une fois, c'est Napoléon qui défend. A l'est du ruisseau, le plateau du Pratzen s'élève en pente douce à une centaine de mètres plus haut. Les deux armées se font face de part et d'autre du cours d'eau (les Français à l'ouest, les Coalisés à l'est), sauf au nord où les troupes françaises ont traversé. Au sud de notre dispositif, Davout forme l'aile droite, une aile qui paraît bien faible (à peine 6 000 hommes) face à la masse russe. De fait, dès le soir du 1er décembre, les Coalisés déplacent le centre de gravité de leurs troupes du nord vers le sud. Leur plan est simple et logique : enfoncer l'aile droite fran-

(suite page 31, après l'encart détachable)

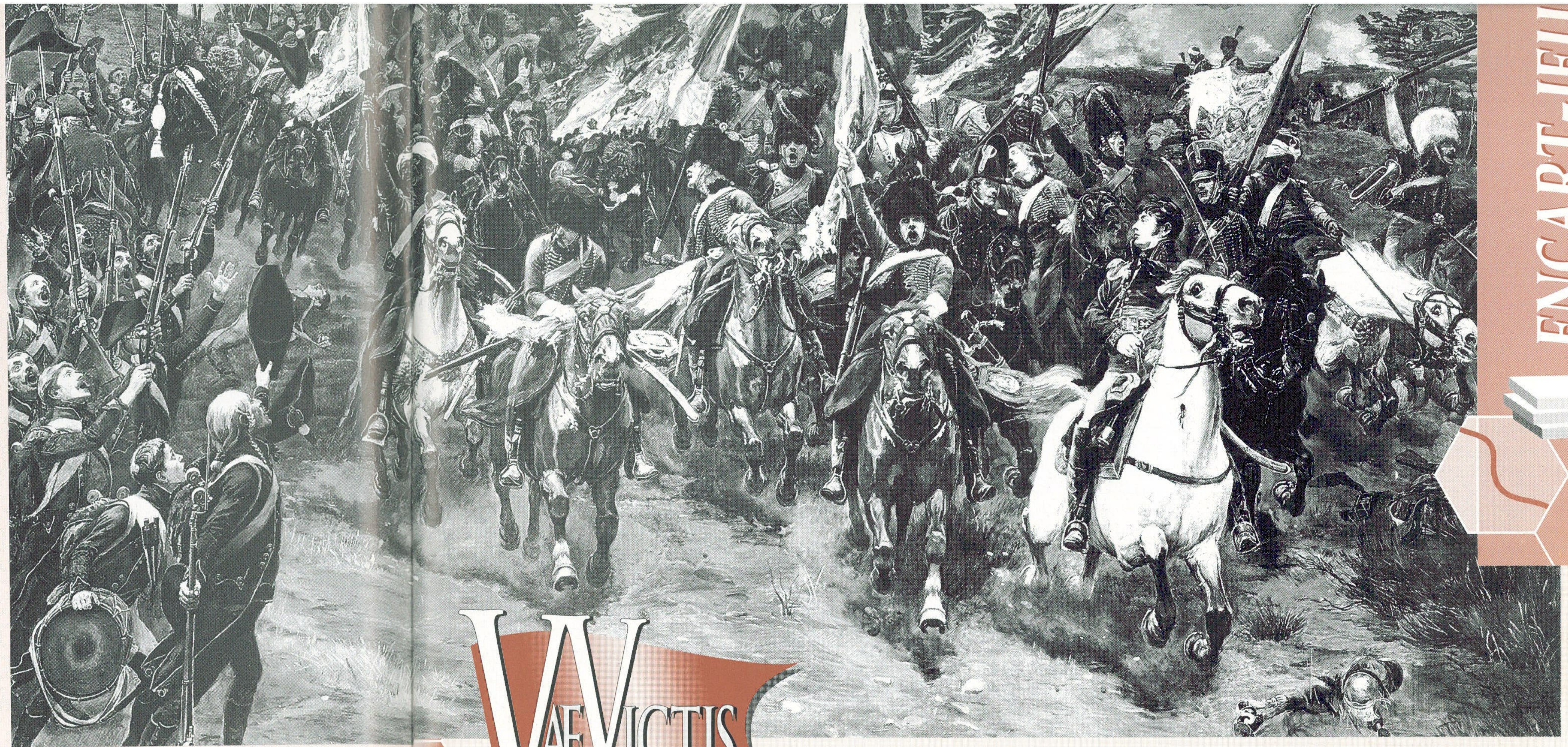


Les dispositifs des deux adversaires à la veille de la bataille, le 1er décembre 1805, et les plans de manœuvre des deux camps. Les étoiles représentent la position des Empereurs.

ARMÉE FRANÇAISE (en noir, du nord au sud) :
L : Lannes (Ve corps)
S : Suchet (corps de Lannes)
M : Murat (réserve de cavalerie)
O : Oudinot (réserve)
B : Bernadotte (Ier corps)
GI : Garde impériale (Bessières)
N : Nansouty (réserve de cavalerie, Murat)
SH : Saint-Hilaire (IVe corps de Soult)
V : Vandamme (IVe corps de Soult)
L : Legrand (IVe corps de Soult)
D : Davout (IIIe corps)

ARMEE COALISÉE (en brun, du nord au sud) :
B : Bagration (avant-garde)
L : Liechtenstein (Ve colonne)
GIr : Garde impériale russe
M : Miloradovitch (IVe colonne)
P : Prebyszewski (IIIe colonne)
D : Doctoroff (IIe colonne)
L : Langeron (IIe colonne)
K : Kienmayer (Ire colonne)

(Infographie François Vauvillier © VaeVictis)



VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

présente

AUSTERLITZ 1805
LE CHOC DES CAVALERIES

AUSTERLITZ 1805 est une simulation à l'échelle tactique des combats qui se déroulent sur l'aile gauche française pendant la célèbre bataille, livrée le 2 décembre 1805. Les corps de Lannes et de Murat affrontent sur la route Brünn-Olmütz les corps de Bagration et de Liechtenstein, en un terrible choc de cavalerie.

Un jeu de
Marc BRANDSMA
et Nicolas PILARTZ

SOMMAIRE

0 - Présentation
0.1 - But du jeu
0.2 - Echelle de jeu
0.3 - Terrain
0.4 - Test de moral
0.5 - Bonus au combat
0.6 - Pions et marqueurs
0.7 - Abréviations

1 - Les unités
1.1 - L'infanterie
1.2 - La cavalerie
1.3 - L'artillerie
1.4 - Les chefs

2 - Orientation et front
2.1 - L'infanterie
2.2 - La cavalerie
2.3 - L'artillerie
2.4 - Les chefs et les unités en déroute

3 - Zone de contrôle

4 - Empilement
4.1 - L'infanterie et la cavalerie
4.2 - L'artillerie
4.3 - Les chefs

5 - Séquence de jeu
5.1 - Détermination du premier joueur
5.2 - Séquence de jeu
5 3 - Fin aléatoire de la partie

6 - Phase de commandement
6.1 - Définition
6.2 - Procédure
6.3 - Les commandants de corps
6.4 - Ligne de commandement et zone de contrôle
6.5 - Unité non commandée
6.6 - Général de division non commandé

7 - Phase de ralliement
7.1 - Les désordres
7.2 - Les déroutes

8 - Mouvement
8.1 - Généralités
8.2 - Réorientation
8.3 - Changement de formation

9 - Désengagement
9.1 - Hexagone de désengagement
9.2 - Contraintes de désengagement

10 - Charge de cavalerie
10.1 - Conditions d'une charge
10.2 - La contre-charge
10.3 - La mise en carré

11 - Esquive
11.1 - Généralités
11.2 - Hexagone d'esquive
11.3 - Unités pouvant esquiver
11.4 - Avance suite à esquive

12 - Tir défensif et offensif
12.1 - Généralités
12.2 - Procédure de tir
12.3 - Résultats de tir et de combat
12.4 - Tir défensif

13 - Combat (corps-à-corps)
13.1 - Généralités
13.2 - Procédure de corps-à-corps
13.3 - Avance après corps-à-corps

14 - Moral et déroute
14.1 - Test de moral
14.2 - La déroute

15 - Mort des chefs
15.1 - Généralités
15.2 - Mort des généraux de division
15.3 - Mort du commandant de corps

16 - Ligne de vue
17 - Règles spécifiques
18 - Placement initial
19 - Conditions de victoire

L'enjeu du grand choc de cavalerie simulé dans *Austerlitz 1805* est capital pour la réussite du plan d'ensemble de chacune des armées. Pour les Français comme pour les Coalisés, le but de la manœuvre est d'enfoncer l'aile ennemie pour se rabattre sur le gros de l'armée adverse.

0 - Présentation

Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Il couvre environ trois heures de bataille, de 10 h du matin — soit plusieurs heures après le début des combats sur l'aile droite au sud — au début de l'après-midi.

0.1 - But du jeu

Pour gagner, le joueur français doit s'emparer d'un certain nombre de villages et de positions contrôlés au départ par le joueur coalisé. De son côté, ce dernier a pour objectif certaines des positions tenues par les Français. Les deux joueurs doivent d'autre part veiller à conserver les positions qu'ils occupent au départ, et infliger le plus de pertes à leur adversaire (voir Conditions de victoire 19). Chaque joueur est donc à la fois attaquant et défenseur.

0.2 - Echelle de jeu

Un hexagone de la carte représente environ 200 mètres de terrain réel, et un tour de jeu représente environ une vingtaine de minutes de temps réel.

Un pion de chef représente un commandant de corps ou un général de division, accompagné de son état-major (environ trente à cinquante hommes).

Chaque point de force de cavalerie représente environ 200 cavaliers. Chaque point de force d'infanterie représente environ 400 fantassins, et chaque point de force d'artillerie représente environ six canons.

0.3 - Terrain

La carte, orientée de manière usuelle (nord en haut), représente la partie nord du champ de bataille d'Austerlitz. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte pour permettre le mouvement et le combat des unités. Les différents types de terrain sont définis par la table de terrain (table en couleurs), avec leurs effets sur le mouvement et le combat.

Note : les hexagones de villages et de bois sont uniquement ceux qui contiennent une forte densité de maisons ou d'arbres. Les hexagones avec des maisons ou des arbres isolés sont considérés comme terrain dégagé.

0.4 - Test de moral (voir aussi 14)

Lorsqu'une unité doit tester son moral, le joueur qui contrôle cette unité lance deux dés à 6 faces. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au moral de l'unité, l'unité a réussi son test. Si le résultat est supérieur, l'unité a échoué son test et subit les effets qui s'y rattachent.

0.5 - Bonus au combat

Tous les modificateurs de combat (comme la charge, la présence d'un chef, le désordre, etc.) modifient le potentiel d'attaque ou de défense d'une unité. Il ne s'agit pas de modificateurs au dés.

0.6 - Pions et marqueurs

On distingue deux types fondamentaux :

— les **pions** proprement dits, qui représentent les différentes personnalités et unités ayant participé à la bataille, soit : les commandants de corps et les généraux de division (et leurs aides de camp), l'infanterie (de ligne ou légère), la cavalerie (lourde, moyenne ou légère), et l'artillerie (à pied ou à cheval).

— les **marqueurs**, qui indiquent l'état ou la formation des unités sur le terrain : formation en village ou en bois, en tirailleurs, en carré, en ordre mixte, en désordre, en déroute, non commandée.

0.7 - Abréviations

Par commodité, les abréviations suivantes sont utilisées dans les règles :

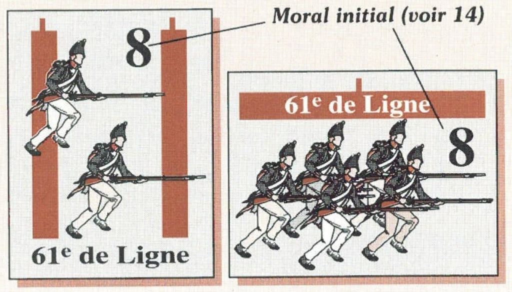
— hex. pour hexagone;
— PM pour point de mouvement;
— ZdC pour zone de contrôle.

1 - Les unités

En fonction de la formation ou du type d'unité, le potentiel de mouvement, de tir ou de combat (corps-à-corps) et la protection dont bénéficie une unité, varient. La table des potentiels (table en couleurs) donne les caractéristiques de chaque type de formation, selon le type d'unité.

1.1 - L'infanterie

Une unité d'infanterie est toujours dans une des formations indiquées ci-dessous. Elle peut changer de formation pendant sa phase de mouvement, en respectant certaines restrictions (voir 8.3). Le recto d'un pion d'infanterie indique une formation en colonne, le verso indique une formation en ligne.


Moral initial (voir 14)

Infanterie en colonne (recto / verso) ***La même unité en ligne***

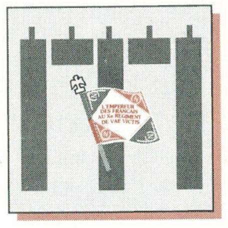
Les formations de l'infanterie

● La colonne

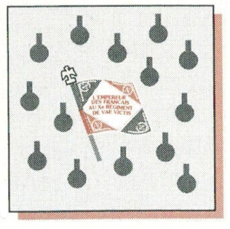
Cette formation est possible uniquement en terrain dégagé. La formation en colonne est optimale pour le combat (corps-à-corps) et les manœuvres.

● La ligne

Il est possible de se mettre en ligne uniquement en terrain dégagé. La formation en ligne permet d'optimiser le tir.


L'EMPEREUR DES FRANCAIS AU Xe REGIMENT DE VAE VICTIS

Marqueur des unités en ordre mixte


L'EMPEREUR DES FRANCAIS AU Xe REGIMENT DE VAE VICTIS

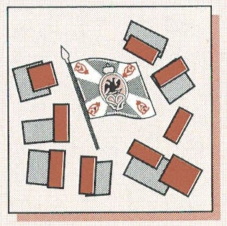
Marqueur des unités en tirailleurs

● L'ordre mixte

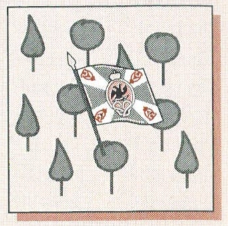
Ce type de formation est possible uniquement en terrain dégagé et *pour les unités françaises d'infanterie seulement*. La formation en ordre mixte est un mélange de la ligne et de la colonne. On place le marqueur approprié pour indiquer qu'une unité française d'infanterie est en ordre mixte.

● En tirailleurs

La formation en tirailleurs est possible uniquement en terrain dégagé et pour les régiments d'infanterie légère et de Jäger seulement. Cette formation, indiquée par un marqueur, permet de harceler l'adversaire par le tir et d'esquiver les attaques de l'infanterie ennemie (voir Esquive 11).



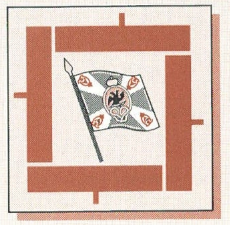
Marqueur des unités en village



Marqueur des unités dans les bois

● Formation en village et bois

Toute unité d'infanterie adopte automatiquement une « formation » spéciale quand elle pénètre dans un hexagone de village ou de bois (marqueur correspondant). Le changement de formation à l'entrée d'un village ou d'un bois ne coûte pas de PM et, à la sortie de ce type d'hex., l'unité reprend sa formation précédente (on retire le marqueur).



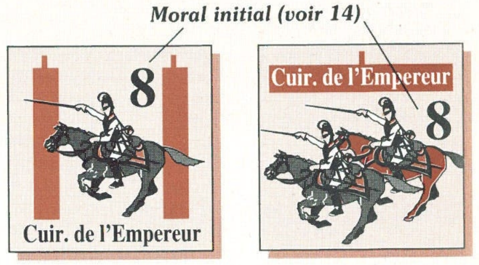
Marqueur des unités en carré

● Le carré d'infanterie

La formation en carré est une formation efficace contre la cavalerie. Elle n'est possible qu'en terrain dégagé, pour tout type d'infanterie (voir Mise en carré 10.3).

1.2 - La cavalerie

La cavalerie est de trois types : lourde (cuirassiers, carabiniers), moyenne (dragons, uhlans), légère (hussards, chasseurs, cosaques).


Moral initial (voir 14)

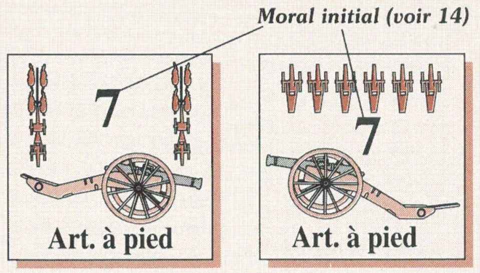
Cavalerie en mouvement normal (recto / verso) ***La même en mouvement de charge***

La cavalerie se déplace en mouvement normal ou en mouvement de charge (recto et verso du pion, voir Charge 10). Elle peut livrer des combats dans les deux modes. La charge donne un bonus au combat, mais elle permet à la cavalerie adverse d'effectuer une contre-charge et à l'infanterie de tenter une mise en carré (voir Mise en carré 10.3).

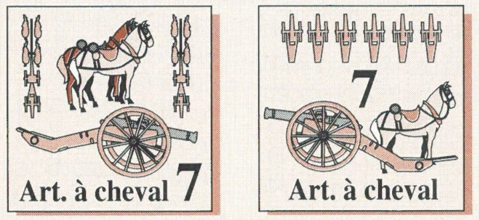
Les unités de cavalerie ne sont jamais en formation particulière, car on considère à cette échelle qu'elles adoptent facilement la meilleure formation possible pour le combat. Elle peuvent esquiver les attaques de l'infanterie adverse (voir Esquive 11). La cavalerie légère a la possibilité d'esquiver les attaques de la cavalerie moyenne ou lourde.

1.3 - L'artillerie

Les unités d'artillerie à pied et à cheval ont deux types de formation : elles sont soit en position attelée, pour pouvoir se déplacer, soit en batterie, pour pouvoir tirer (recto et verso du pion). Le coût de ce changement de formation est de 2 PM. L'artillerie est la seule unité de combat a pouvoir s'empiler avec d'autres unités (voir Empilement 4.2).


Moral initial (voir 14)

Artillerie à pied, position attelée (recto / verso) ***La même en position de batterie***

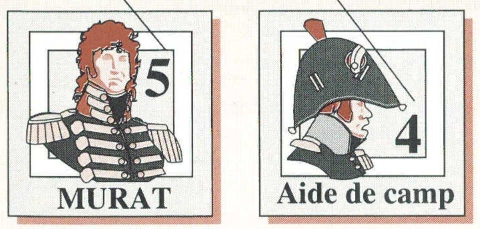


Artillerie à cheval, attelée (recto / verso) ***La même en position de batterie***

1.4 - Les chefs

Les chefs sont d'une importance capitale pour le contrôle des unités. Chaque chef possède une capacité de commandement (exprimant une distance), basée sur une estimation de sa valeur historique (voir table des chefs). Le rôle des chefs est précisé règle 6.

Capacité de commandement (en distance)



Commandant de corps d'armée (recto / verso) ***Son aide de camp, en cas de mort***

On distingue trois types de chef :

● Les commandants de corps, distingués par un symbole géométrique blanc (Murat, Lannes, Liechtenstein et Bagration).

● Les généraux de division, distingués par un symbole géométrique coloré, dont la forme est la même que celui du commandant du corps dont ils dépendent (ex. : Suchet, symbole pentagonal du corps de Lannes; Markoff, symbole ovale du corps de Bagration).

● Les aides de camp (verso), qui remplacent les chefs tués sur le champ de bataille.

Un chef a un potentiel de mouvement de 10 points, il n'a aucune formation particulière. Un chef peut esquiver toute attaque d'unité ennemie mais il subit les tirs normalement.

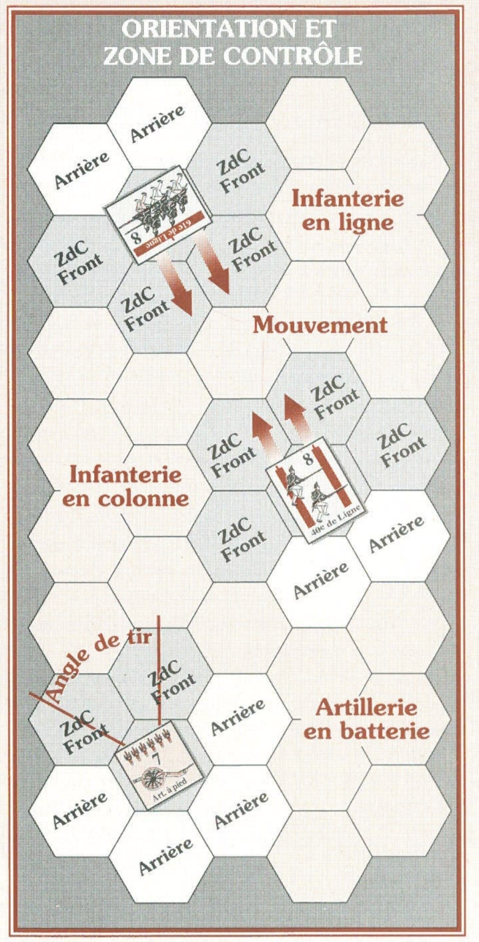
2 - Orientation et front des unités

2.1 - L'infanterie

Toutes les unités d'infanterie en ligne, en colonne, en ordre mixte ou en tirailleurs, ont une orientation (voir schéma), avec quatre hex. de front et deux hex. d'arrière. Le déplacement normal s'effectue uniquement sur les **deux hex.** directement sur le front de l'unité.

Les unités d'infanterie en carré et dans un bois ou un village ont six hex. de front. Elles n'ont donc pas réellement d'orientation. Elles peuvent librement choisir leur orientation quand elles adoptent une nouvelle formation.

Une unité bénéficie d'un bonus de **+ 1** à son potentiel de combat (corps-à-corps) si elle attaque une unité ennemie par l'arrière.



2.2 - La cavalerie

Toutes les unités de cavalerie ont six hex. de front. Elles n'ont donc pas besoin d'être orientées.

2.3 - L'artillerie

L'artillerie en batterie possède deux hex. de front et quatre hex. d'arrière. Une unité d'artillerie ne peut tirer que dans sa zone de front.

L'artillerie en mouvement est toujours considérée comme de front.

2.4 - Les chefs et les unités en déroute : ces éléments n'ont aucune orientation imposée, ils n'ont donc ni front ni arrière.

3 - Zone de contrôle

Les hex. immédiatement adjacents au front d'une unité constituent sa zone de contrôle.

La phase de mouvement d'une unité est terminée dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie (sauf chef, voir 4.3). Il est interdit de passer directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie (sauf pour les chefs, voir 4.3).

Il est possible de quitter une ZdC ennemie, sous certaines conditions, en effectuant un désengagement (voir 9).

Les ZdC ont un effet sur les déroutes et sur les lignes de commandement (voir Commandement 6.4 et Déroute 14.2).

Les unités ne peuvent effectuer un tir ou un combat (corps-à-corps) que sur des unités ennemies situées dans leur ZdC, hormis l'artillerie qui peut tirer à longue distance.

Exception : l'artillerie en mouvement, les chefs et les unités en déroute ne possèdent pas de ZdC, mais ils exercent une ZdC uniquement sur l'hex. qu'ils occupent (les unités ennemies ne peuvent pas y pénétrer).

4 - Empilement

4.1 - L'infanterie et la cavalerie

L'empilement est limité à une seule unité par hex. : un seul pion d'infanterie ou de cavalerie peut occuper le même hex.

4.2 - L'artillerie

Une unité d'artillerie, **et une seule**, peut s'empiler avec une autre unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. L'empilement et le désempilement d'une unité d'artillerie ne peut se faire que si les deux unités ne sont pas en désordre ou en déroute, et hors d'une ZdC ennemie. Le désempilement s'effectue avec les règles de mouvement normal.

Il n'y a aucun coût supplémentaire pour l'empilement ou le désempilement.

Une artillerie empilée avec une infanterie ou une cavalerie ne forme plus qu'une seule unité : le moral de la pile est celle de l'infanterie ou de la cavalerie, **avec un bonus de +1**. Si l'unité d'infanterie ou de cavalerie rate un test de moral, l'artillerie est considérée comme ayant raté automatiquement son propre test de moral, avec les conséquences qui s'y rattachent.

Une unité d'artillerie empilée avec une unité d'infanterie ou de cavalerie est la dernière à subir les pertes dues au tir ou au corps-à-corps, quelle que soit sa position dans la pile.

Une unité d'artillerie, et une seule, peut s'empiler avec une autre unité d'artillerie. Le moral de la pile sera alors le même pour les deux unités **(sans bonus)** et l'échec d'un test de moral s'applique aux deux unités. Lorsqu'un joueur attaque deux unités d'artillerie empilées, le joueur passif répartit les pertes subies à son gré.

4.3 - Les chefs

Un chef peut s'empiler sans restriction sur n'importe quelle unité amie.

Un chef peut prendre deux positions dans une pile, soit au-dessus, soit en-dessous :

● au-dessus, le chef est considéré à la tête de ses troupes et il applique ses éventuels bonus de moral et de combat (en attaque et en défense), mais si la pile prend des pertes suite à un tir ou un corps-à-corps, il court un plus grand risque d'être tué (voir Mort des chefs 15);

● en-dessous, il est considéré mieux protégé du tir et du combat corps-à-corps, mais il n'applique plus ses modificateurs à la pile.

Il ne peut y avoir qu'un chef en première ligne d'une pile, et trois chefs maximum par hex. Un chef ne peut changer de position dans une pile que pendant la phase de mouvement, librement et sans dépense de PM. Quelle que soit la position dans la pile, sa capacité de commandement (distance) n'est pas affectée.

Les modificateurs d'un chef ne peuvent s'appliquer qu'aux unités de sa division (pour un général) ou de son corps (pour un commandant de corps).

5.2 - SÉQUENCE DE JEU

(les phases du joueur passif sont indiquées en italique)

1. Phase de commandement : le joueur vérifie que ses unités sont bien commandées.

2. Phase de ralliement : le joueur peut tenter de rallier ses unités en déroute et retirer les marqueurs de désordre. Les unités non ralliées effectuent leur déroute.

3. Phase de charge : le joueur actif réalise ses charges *(le joueur passif peut effectuer des contre-charges ou des mises en carré en réaction).*

3. Phase de mouvement : les unités peuvent se déplacer de tout ou partie de leur potentiel de mouvement. Les unités peuvent se désengager et changer de formation.

4. ***Phase d'esquive*** *: les unités du joueur passif peuvent tenter d'esquiver.*

5. ***Phase de tir défensif*** *: les unités du joueur passif peuvent tirer en défense.*

6. Phase de tir offensif : les unités du joueur actif peuvent tirer.

7. Phase de combat (corps-à-corps) : les unités du joueur actif peuvent engager l'ennemi en corps-à-corps. Les unités qui échouent à leur test de moral à l'issue du combat effectuent un mouvement de déroute.

(puis même phase pour l'autre joueur)

Un chef empilé avec une unité peut être tué (voir Mort des chefs 15). Un chef suit le premier mouvement de déroute d'une pile. La protection d'un chef contre le tir ne s'applique que s'il est seul, et il est éliminé au corps-à-corps s'il ne peut pas esquiver et qu'il est seul (voir 11).

Un chef peut se déplacer d'une ZdC ennemie à une autre uniquement en passant sur des unités amies non en déroute.

5 - Séquence de jeu

Austerlitz 1805 se déroule en dix tours maximum de jeu. Un tour de jeu comporte deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le premier joueur de chaque séquence est déterminé au début du jeu, pour l'ensemble de la partie, selon la procédure indiquée en 5.1.

Quand un joueur effectue sa séquence de jeu, il est appelé joueur actif et l'autre est le joueur passif. Le joueur passif intervient dans certaines phases du joueur actif.

5.1- Détermination du premier joueur

● Procédure aléatoire

Chaque joueur lance un dé à 6 faces, et le gagnant choisit s'il désire jouer en premier ou en second, pour l'ensemble de la partie. En cas d'égalité, le Français peut choisir.

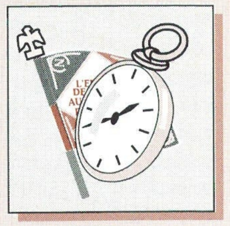
● Procédure d'achat (mise de départ)

Plutôt que de jeter les dés, les joueurs peuvent miser secrètement un certain nombre de points de victoire pour décider de jouer en premier ou en second. Le joueur qui mise le plus de points décide, mais il donne à son adversaire le nombre de points de victoire qu'il a misé (voir 19). En cas d'égalité de mise, le Français décide.

La procédure d'achat est recommandée pour un jeu plus compétitif, et elle est formellement conseillée pour des parties en compétition.

5.2. Séquence de jeu (ci-contre à gauche)

Chaque séquence est matérialisée, sur la piste de déroulement (en bas de la carte) par le marqueur de tour placé sur sa face appropriée. Une fois que les deux joueurs ont chacun effectué leur séquence, le tour est terminé. Le marqueur est avancé d'une case.



Marqueur de tour
(Coalisés au verso)

5.3 Fin aléatoire de la partie

A la fin de chaque tour à partir du tour 7, l'un des joueurs lance un dés pour savoir si le jeu s'arrête.

Fin du tour 7 : arrêt sur 5 ou 6;
Fin du tour 8 : arrêt sur 4 ou plus;
Fin du tour 9 : arrêt sur 3 ou plus.
Le jeu s'arrête obligatoirement à la fin du tour 10.

6 - Phase de commandement

Pour pouvoir utiliser pleinement ses capacités de mouvement et de combat, une unité doit être commandée par son général de division, qui doit lui-même être sous l'autorité de son commandant de corps.

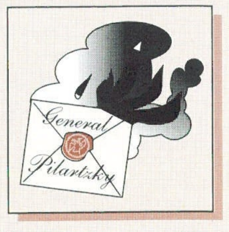
6.1 - Définition

Chaque commandant de corps et chaque général de division possède une *capacité de commandement* (imprimée sur le pion) représentant la **distance maximum** jusqu'où s'exerce son commandement. Pour qu'une unité soit commandée, il faut que le joueur puisse tracer une ligne d'hex., de son chef à l'unité, à une distance inférieure ou égale à la capacité de commandement (la ligne de vue n'est pas prise en compte). **Attention**, il s'agit d'une *ligne* de commandement, c'est-à-dire un chemin linéaire d'hex., et non d'un rayon de commandement.

6.2 - Procédure

Lors de la phase de commandement, le joueur actif vérifie en premier lieu que tous les généraux de division sont sous l'autorité de leur commandant de corps. Si un général de division n'est pas sous l'autorité de son commandant de corps, aucune unité de cette division ne sera commandée (voir aussi 6.6).

Puis le joueur vérifie que les unités de chaque division soient bien commandées par leur propre général de division.



Marqueur pour pion non commandé

Une unité ou un général qui ne peut pas tracer de ligne de commandement jusqu'à son supérieur est dit *non commandé*. On place le marqueur approprié sur toute unité ou général de division se trouvant dans cette situation.

6.3 - Les commandants de corps

Les commandants de corps sont toujours considérés comme commandés. Ils ne peuvent commander que leurs généraux de division, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas se substituer à un général de division pour commander une unité.

Exception : une unité empilée avec un commandant de corps est toujours considérée comme commandée.

6.4 - Ligne de commandement et ZdC

Une ligne de commandement ne peut pas traverser une ZdC ennemie, mais elle peut passer sur un hex. en ZdC ennemie si une unité amie **non en déroute** s'y trouve.

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR PRÉPARER VOTRE JEU

Le jeu *Austerlitz 1805* est conçu de telle sorte qu'on puisse le détacher entièrement du numéro et le classer à part, sans que cela nuise au contenu et à la lecture de *VaeVictis* (ceci est également le cas pour *Tunisie 1943* dans VV n° 1). Les huit pages de règles, foliotées 23 à 30, constituent en effet un livret indépendant, séparable de la partie historique.

Précaution : pour dégrafer les pions, la carte et le livret de 8 pages de règles sans rien arracher, soulever délicatement les agrafes, extraire les éléments à séparer puis replier les agrafes sur les pages 22-31 (historique de la bataille d'Austerlitz) qui deviennent ainsi les nouvelles pages centrales de votre numéro 2 de *VaeVictis*.

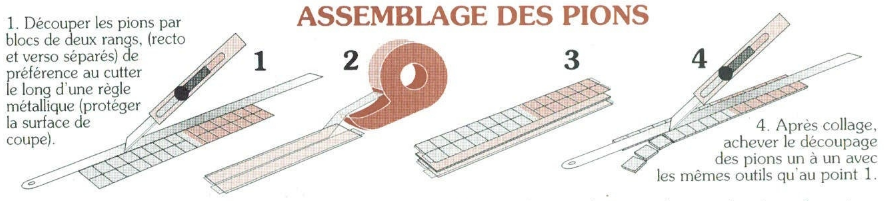
Une fois détachée, la règle peut être réagrafée à la main, avec des agrafes de dimensions appropriées.

Dos de la planche de pions : avant toute découpe, photocopier les ordres de bataille français et austro-russe en un nombre suffisant d'exemplaires pour vous permettre de jouer longtemps (à chaque partie, l'ordre de bataille sera coché en de nombreux endroits). Vous pouvez aussi cocher au crayon puis gommer avant toute nouvelle partie.

Tables de potentiels, de terrain, de résultats, etc. : la partie inférieure de la planche de pions sert d'aides de jeu, à conserver toujours sous les yeux lors d'une partie. Profitez de vos photocopies des ordres de bataille pour conserver une ou deux séries (une par adversaire) des tables en noir et blanc. Vous éviterez ainsi d'avoir à retourner constamment vos tables en couleurs.

Découpe et assemblage des pions recto-verso : procéder selon le schéma ci-dessous (n'oubliez pas de photocopier auparavant les ordres de bataille). Mais vous pouvez aussi :
— utiliser des ciseaux plutôt qu'un cutter;
— utiliser de la colle blanche au lieu de ruban adhésif double-face (attention cependant, les colles trop chargées en eau risquent de faire gondoler vos pions. La colle en bâton convient bien) ;
— et, si le fait d'avoir des pions moins épais ne vous dérange pas, vous pouvez coller directement les deux faces des pions l'une derrière l'autre. C'est plus rapide et plus économique.

ASSEMBLAGE DES PIONS



1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

6.5 - Unité non commandée

Une unité non commandée dispose de la moitié de son potentiel de mouvement (arrondi à la fraction supérieure). Elle ne peut pas se placer volontairement adjacente à une unité ennemie.

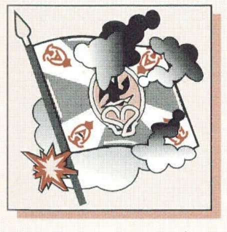
En phase de mouvement, une unité non commandée du joueur actif adjacente à une unité ennemie doit tester son moral. En cas d'échec, la phase de mouvement de l'unité est terminée. En cas de réussite, l'unité peut se déplacer normalement, tout en respectant les règles de désengagement (voir 9) mais elle ne peut toujours pas se placer volontairement adjacente à une unité ennemie. Une artillerie non commandée doit réussir un test de moral pour effectuer un tir à deux hex. de distance ou plus.

6.6 - Général de division non commandé

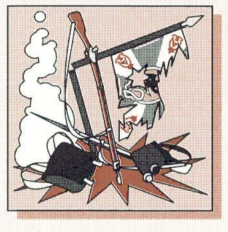
Chaque général de division est doté d'une certaine capacité d'initiative (voir table des chefs). Lorsqu'un général de division n'est pas commandé par son commandant de corps, le joueur jette immédiatement un dé à 6 faces. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la capacité d'initiative du général, le général reste commandé. En cas d'échec, le général et toutes les unités de sa division ne sont plus commandés. Ce général pourra à nouveau tester sa capacité d'initiative au début de chaque nouvelle phase de commandement du joueur.

7 - Phase de ralliement

Pendant la phase de ralliement, le joueur actif peut tenter de rallier ses unités déroutées et réordonner celles qui sont en désordre.



Marqueur de désordre



(recto / verso)

Marqueur de déroute *(fond plus foncé)*

7.1 - Les désordres

Les unités frappées d'un marqueur de désordre qui se trouvent non adjacentes à une unité ennemie peuvent automatiquement retirer ce marqueur. Celles qui se trouvent adjacentes à une unité ennemie doivent réussir un test de moral pour pouvoir retirer leur marqueur.

7.2 - Les déroutes

Les unités en déroute qui se trouvent non adjacentes à une unité ennemie testent leur moral, avec un modificateur de **– 1** au moral. En cas de réussite, le marqueur de déroute est retourné en un marqueur de désordre, et l'unité reprend sa formation précédente. Si elles échouent, elles doivent effectuer un mouvement de déroute complet (voir Déroute 14.2).

Les unités en déroute adjacentes à une unité ennemie effectuent automatiquement un mouvement de déroute, et elles ne peuvent pas tester leur moral pendant cette phase de ralliement.

8 - Mouvement

8.1 - Généralités

Chaque unité possède une capacité de déplacement, en fonction de son type de formation, exprimée en points de mouvement (voir table des potentiels). Pour entrer dans un hex., une unité doit dépenser un certain nombre de points de mouvement, en fonction du type de terrain de cet hex. (voir table des terrains).

Pendant la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités dans la limite de leurs points de mouvement. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de passer à une autre.

Le mouvement se fait d'hex. en hex., en respectant les contraintes de front pour les unités d'infanterie en colonne, en ligne, en ordre mixte et en tirailleurs (règle 2.1).

Pendant son mouvement, une unité ne peut pas déroger à la règle d'empilement. Par exemple, une unité d'infanterie ne peut pas traverser un hex. occupé par une autre unité d'infanterie, de cavalerie ou par deux unités d'artillerie.

8.2 - Réorientation

● Réorientation hors d'une ZdC ennemie

Une unité d'infanterie en colonne, en tirailleurs ou en ordre mixte, située hors d'une ZdC ennemie, peut se réorienter d'un sommet d'hex. (60 °), sans dépense de PM, pour chaque hex. dans lequel elle entre.

Une unité d'infanterie en colonne, en tirailleurs ou en ordre mixte peut se réorienter librement dans le même hex. d'un ou deux sommets d'hex. en dépensant **1 PM** et peut faire demi-tour en dépensant **2 PM**.

Une unité d'infanterie en ligne, située hors d'une ZdC ennemie, doit dépenser **1 PM** pour chaque réorientation d'un sommet d'hex.

● Réorientation dans une ZdC ennemie

Une unité d'infanterie qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se réorienter d'un sommet d'hex., mais cela lui coûte la **totalité de ses PM**, quelle que soit sa formation. De plus, une unité d'infanterie en désordre qui se trouve dans une ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour se réorienter. Si le test échoue, l'unité ne peut pas se déplacer pendant cette phase de mouvement.

● Cavalerie, infanterie en village, en bois ou en carré, chef et artillerie en mouvement, unité en déroute

Toutes ces unités ou formations présentent six hex. de front, et la règle de réorientation ne s'applique donc pas.

● Artillerie en batterie

Une unité d'artillerie en batterie ne dispose d'aucun potentiel de mouvement. Toutefois, elle peut se réorienter d'un ou deux sommets d'hex., en ne faisant aucun autre mouvement durant la phase. La mise en batterie permet de réorienter l'unité d'artillerie au choix du joueur. Une unité d'artillerie située dans une ZdC ennemie doit tester son moral pour changer sa formation ou son orientation (d'un sommet uniquement). Une unité d'artillerie en désordre ne peut pas changer son orientation ou sa formation dans une ZdC ennemie.

8.3 - Changement de formation

● Infanterie

Une unité d'infanterie hors d'une ZdC ennemie peut changer de formation, en dépensant **2 PM** (ou tous ses points pour une unité en carré) pour chaque changement. Un changement de formation n'est possible qu'en **terrain dégagé**. Un changement de formation s'effectue en début de mouvement de l'unité. Le potentiel de mouvement disponible pour l'unité est celui de la nouvelle formation choisie, en lui retranchant les 2 PM du coût du changement de formation.

Une unité en ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour changer de formation. En cas de réussite, elle peut changer de formation en dépensant la totalité de ses points de mouvement. En cas d'échec, sa phase de mouvement est terminée.

Une unité en désordre hors d'une ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour changer de formation. En cas d'échec, elle ne peut plus essayer de changer de formation pour cette phase mais elle conserve sa capacité de mouvement.

Une unité en désordre dans une ZdC ennemie ne peut pas changer de formation.

● Artillerie

Les règles ci-dessus s'appliquent de la même façon à l'artillerie, hormis le fait qu'elle peut choisir d'effectuer sa mise en batterie *à l'issue de son mouvement*, celui-ci étant diminué des 2 PM nécessaires à ce changement de formation.

9 - Désengagement

Le désengagement permet à une unité de quitter une ZdC ennemie, en respectant certaines contraintes. Pour ce faire, l'unité doit quitter la ZdC ennemie vers un hex. libre (voir 9.1), en conservant la même orientation pour les unités d'infanterie. Une unité d'infanterie effectuant un désengagement dépense la **totalité de ses PM**.

9.1 - Hexagone de désengagement

Un désengagement ne peut s'effectuer que vers un hex. libre de ZdC ennemie (il est donc interdit de se désengager de ZdC à ZdC). De même, un désengagement ne peut s'effectuer que vers un hex. de terrain dégagé, sans traverser de rivière, de pont, d'escarpement, de fossé ou un double changement de niveau, ni entrer dans un hex. de bois ou de village. Il faut également respecter les règles d'empilement.

9.2 - Contraintes de désengagement

● Infanterie

Une unité d'infanterie se trouvant dans la ZdC d'une autre unité d'infanterie ou d'artillerie en batterie a la possibilité de se désengager. Dans la ZdC d'une cavalerie, le désengagement est impossible. Une unité en carré ne peut jamais se désengager.

Une unité en désordre doit réussir un test de moral pour se désengager. Si elle échoue, sa phase de mouvement est terminée.

● Cavalerie

Une unité de cavalerie peut se désengager librement si son potentiel de mouvement est supérieur à celui des unités ennemies qui exercent une ZdC sur son hex. Dans ce cas, l'unité de cavalerie dépense le coût normal du terrain dans lequel elle se désengage, et elle peut poursuivre son mouvement.

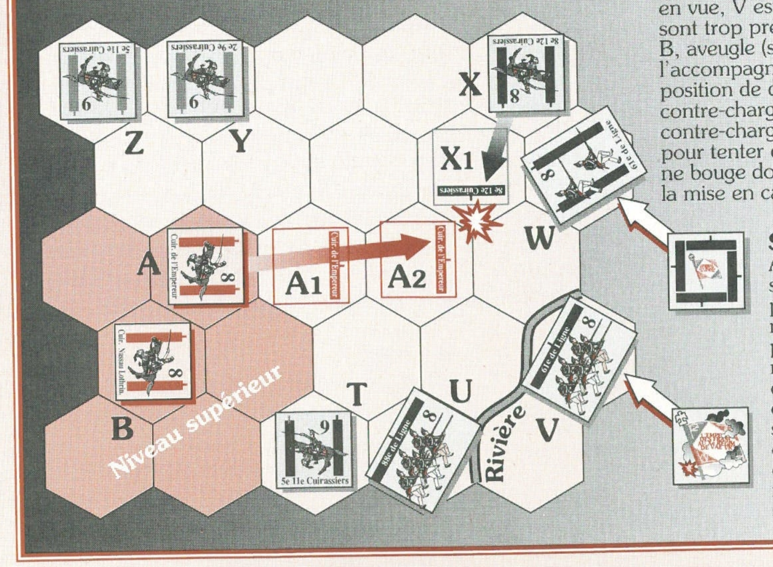
Si au moins une unité ennemie a un potentiel de mouvement supérieur ou égal à l'unité de cavalerie qui souhaite se désengager, celle-ci peut néanmoins se désengager comme une unité d'infanterie, c'est-à-dire d'un seul hex. en dépensant tous ses points de mouvement.

Une unité de cavalerie en désordre doit tester son moral pour se désengager, uniquement si elle se trouve dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie.

● Artillerie

L'artillerie en mouvement dans la ZdC d'une unité d'infanterie ennemie peut se désengager, mais elle ne peut pas le faire si elle se trouve

CHARGE ET CONTRE-CHARGE



PREMIÈRE PHASE
A peut charger sur X et sur W (U n'est pas en vue, V est derrière une rivière; Z et Y sont trop près). **A choisit de charger W**. B, aveugle (sur le plateau), ne peut l'accompagner. A se retrouve en A1 en position de charge. Z est trop loin pour contre-charger en A1. Y et T peuvent contre-charger, mais seul Y est désigné pour tenter cette action. Il échoue à son test et ne bouge donc pas. U choisit de ne pas tenter la mise en carré.

SECONDE PHASE
A (en position A1) continue et se retrouve en A2. T, non désigné précédemment pour contre-charger, n'a, de ce seul fait, plus cette possibilité. U, pour la même raison, n'a pas le droit de tenter une mise en carré. X est désigné pour contre-charger. Il réussit son test et se retrouve en X1, bloquant A en position A2. W tente une mise en carré, qu'il réussit. V fait de même, mais échoue et subit un désordre.

dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie. Une unité d'artillerie attelée et en désordre doit tester pour se désengager. L'artillerie en batterie ne peut jamais se désengager.

10 - Charge de cavalerie

La charge de cavalerie est une forme spéciale de mouvement suivi de combat.

10.1 - Conditions d'une charge

Une charge doit être déclarée pendant la phase de charge. Une charge ne peut être déclarée qu'à partir d'un hex. de terrain dégagé, sans être adjacent à l'ennemi. La charge est une forme de mouvement, et respecte à ce titre les mêmes contraintes (limite d'empilement et ZdC ennemie).

Une unité de cavalerie peut déclarer une charge contre toute unité ennemie située **à plus de trois hex** en vue (voir 16). On retourne le pion de cavalerie sur sa face Charge. La charge doit alors s'effectuer vers l'unité désignée, en prenant le chemin le plus court possible en hex. (pas en points de mouvement). L'unité qui charge ne peut pas changer de cible (sauf cas de contre-charge), même si l'unité ennemie se met en carré.

Une unité de cavalerie ne peut pas charger une unité ennemie si le chemin le plus court possible en hex. à parcourir pour l'atteindre traverse une rivière, un escarpement, un fossé, un village, un pont, un bois, un double changement de niveau, ou si l'unité ennemie se trouve dans un village ou un bois.

La charge donne un bonus de **+ 1** au combat. Une unité de cavalerie en désordre ne peut pas effectuer de charge.

10.2 - La contre-charge

Une unité de cavalerie du joueur passif, non adjacente à une unité ennemie et qui se trouve strictement à deux hex. d'une unité du joueur actif qui charge dans sa ligne de vue (**non encore au contact** ni sur son hex de départ) peut tenter une contre-charge. Elle doit pour cela passer un test de moral.

En cas d'échec, l'unité du joueur passif ne réagit pas et elle ne peut plus tenter de contre-charge ce tour-ci. En cas de réussite, l'unité de cavalerie est retournée face chargeant et elle se déplace automatiquement d'un hex. pour venir se placer adjacente à l'unité ennemie en charge. L'unité du joueur actif arrête alors son mouvement et sa charge est terminée (mais son bonus s'applique toujours).

Si plusieurs unités de cavalerie du joueur passif sont en mesure de contre-charger en même temps, le joueur passif indique laquelle ou lesquelles sont effectivement assignées à cette mission. Toutes les unité désignées doivent alors tester leur moral et contre-charger en cas de réussite (c'est-à-dire que le joueur passif ne peut pas attendre le résultat de test de moral avant de déclarer une tentative de contre-charge avec une autre unité).

Dans la phase de combat suivante, une unité qui a effectué une contre-charge doit être attaquée en priorité par l'unité de cavalerie du joueur actif qu'elle a contre-chargé (au choix du joueur actif en cas de plusieurs contre-charges). Une contre-charge suit les mêmes restrictions de terrain que la charge.

Une cavalerie en désordre ne peut pas effectuer de contre-charge. Une unité qui contre-charge a un bonus de **+1** à son potentiel de combat.

A la fin du tour, toutes les unités de cavalerie ayant chargé sont retournées face normale.

10.3 - La mise en carré

Une unité d'infanterie hors d'une ZdC ennemie, à deux hex. strictement et en vue d'un unité de cavalerie qui charge, peut essayer de se mettre en carré. Elle doit pour cela passer un **test de moral**, en appliquant un modificateur selon la formation qu'elle occupe au moment où elle tente de se mettre en carré. Si cette unité est :

— **en ligne** : **– 1** à son moral de base
— **en tirailleurs** : **– 3** à son moral de base
— **en désordre** : **– 1** à son moral de base

En outre, la mise en carré ne peut s'effectuer qu'en terrain dégagé.

En cas d'échec au test, l'unité d'infanterie subit un désordre. En cas de réussite, l'unité se met en carré. Dans les deux cas, on place le marqueur approprié.

Rappel *: une mise en carré peut également être effectuée pendant la phase de mouvement, comme un changement de formation normal (en ce cas, sans test de moral).*

11 - Esquive

L'esquive est un mouvement spécial réservé aux unités du joueur passif, qui permettent à celles-ci d'éviter le combat avec des unités ennemies au contact.

11.1 - Généralités

Une esquive permet à une unité du joueur passif de reculer d'un hex., sans changer son orientation, quand une unité ennemie se trouve dans sa ZdC. Seules certaines unités, définies ci-dessous, peuvent effectuer une esquive. Dans tous les cas, une unité doit passer un **test de moral** pour pouvoir esquiver.

Une unité en désordre ou en déroute ne peut pas effectuer une esquive. Une unité qui esquive ne peut pas effectuer de tir défensif.

Note *: la procédure d'esquive est similaire à celle du désengagement, mais limitée à certaines unités du joueur passif.*

11.2 - Hexagone d'esquive

Une esquive peut s'effectuer uniquement dans un hex. de terrain dégagé, qui ne se trouve pas dans une ZdC ennemie, et sans avoir à traverser une rivière, un fossé, un escarpement, un pont ou un double changement de niveau. L'unité doit, de plus, respecter les limites d'empilement.

11.3 - Unités pouvant esquiver

● **Infanterie**
L'infanterie légère et les Jäger en formation de tirailleurs sont les seuls à pouvoir esquiver une formation d'infanterie ennemie, même une autre unité d'infanterie légère en tirailleurs. Une unité d'infanterie légère ne peut pas esquiver une unité de cavalerie ennemie.

● **Cavalerie**
La cavalerie peut esquiver toute formation d'infanterie ennemie. La cavalerie légère est la seule à pouvoir esquiver une unité de cavalerie ennemie, et uniquement s'il s'agit de cavalerie lourde ou moyenne.

● **Artillerie**
L'artillerie en mouvement peut esquiver l'infanterie, mais pas la cavalerie. L'artillerie en batterie ne peut jamais esquiver.

● **Les chefs**
Un chef empilé avec une unité esquive avec cette unité. Un chef seul dans un hex. peut toujours esquiver, sans aucune restriction de terrain (ni test de moral), toute unité ennemie.

Une unité de combat ne peut pas esquiver une unité ennemie si elle se trouve dans la ZdC d'une autre unité qu'elle ne pas peut esquiver.

11.4 - Avance suite à esquive

Une unité qui esquive libère l'hex. qu'elle occupait précédemment. De ce fait, une unité du joueur actif, qui a cet hex. dans sa ZdC, peut automatiquement avancer sur cet hex. Une unité du joueur actif qui avance ainsi suite à l'esquive de l'ennemi ne peut pas effectuer de tir offensif ni de combat (corps-à-corps).

12 - Tir défensif et offensif

12.1 - Généralités

Le tir offensif et le tir défensif sont résolus selon la même procédure. Les unités d'infanterie ne peuvent tirer que sur les unités ennemies se trouvant dans leur ZdC (c'est-à-dire adjacentes **et** sur leurs hex. de front). Seule l'artillerie peut tirer à distance.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par séquence, et une unité ne peut tirer que sur un seul hexagone. La résolution du tir de chaque unité est effectuée avant celle d'autres unités (c'est-à-dire que chaque unité tire séparément).

Une unité qui effectue un tir offensif ne peut pas attaquer au corps-à-corps.

12.2 - Procédure de tir

1. Pour les tirs d'artillerie uniquement, vérifier la ligne de vue (voir 16).

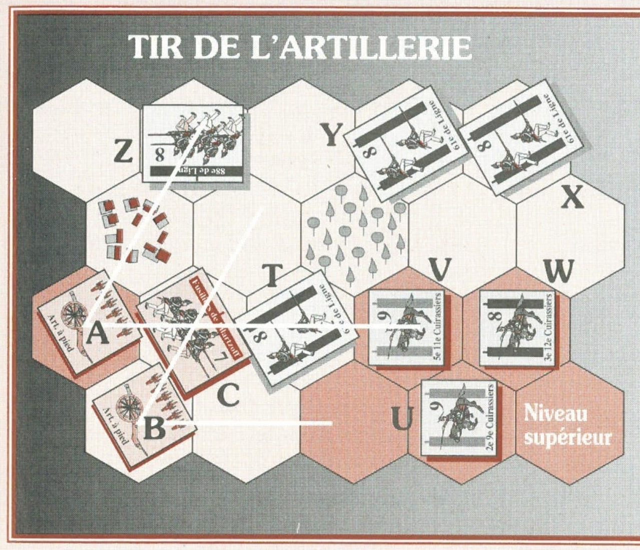
2. Prendre le potentiel de tir de l'unité faisant feu et lui retrancher le potentiel de protection de la cible (voir table des potentiels).

3. Appliquer les éventuels modificateurs de terrain ou de désordre des unités.

Le résultat de ces opérations donne le **facteur de tir** figurant en haut de la table des résultats de tir.

4. Résoudre le tir avec un dé à 6 faces. Les résultats sont appliqués immédiatement à l'unité prise pour cible.

TIR DE L'ARTILLERIE



Le tir de l'artillerie s'effectue toujours de centre d'hexagone à centre d'hexagone

La Batterie A, étant placée sur un niveau supérieur, peut tirer par-dessus l'unité amie C et par-dessus les bois et les villages si la cible n'est pas juste derrière.
A peut tirer sur Y, X, T et V.
A ne peut pas tirer sur Z (juste derrière le village),
ni sur W (masqué par V),
ni sur U (pas dans l'angle de tir).

La Batterie B, placée sur le même niveau que C, ne peut voir que T (de centre à centre) et V (situé en hex. de bordure d'un niveau supérieur). Elle ne peut tirer sur aucune autre unité.

12.3 - Résultats de tir et de combat

La table des résultats de tir est différente de la table des résultats de combat (corps-à-corps), mais tous leurs résultats sont de même nature. Ils sont détaillés comme suit :

● **Test** : test de moral (s'applique à la cible pour le tir, à l'attaquant et/ou au défenseur pour le combat)

● **Test – 1** ou **Test – 2** : test de moral comme dit ci-dessus, avec retrait d'un ou deux points au moral de base.

● **Désordre**, et **X perte(s) + Désordre** : l'unité en question reçoit le marqueur de désordre. De plus, pour chaque perte indiquée par la table, le joueur coche une case, de gauche à droite, sur la **feuille d'enregistrement des pertes** (= ordre de bataille imprimé au dos des pions, à phocopier en série avant de découper les pions), en regard de l'unité correspondante. Le moral de l'unité diminue en fonction des pertes, le nouveau moral étant imprimé sur chaque case. Quand une unité a perdu tous ses points de force — toutes ses cases étant cochées —, elle est éliminée et le pion est retiré du jeu. Les points de force ne peuvent jamais être récupérés.

Une unité en désordre qui subit un nouveau résultat de désordre est mise en déroute.

● **Déroute**, et **X pertes + Déroute** : une unité mise en déroute suite à un combat reçoit le marqueur de déroute. Elle doit faire immédiatement un mouvement de déroute complet (14.2). De plus, elle subit le nombre de pertes indiqué (procédure comme ci-dessus).

12.4 - Tir défensif

Après la phase de mouvement et avant la phase de combat du joueur actif, les unités d'infanterie et d'artillerie en batterie du joueur passif peuvent effectuer un tir défensif. La procédure est identique à celle du tir offensif.

13 - Combat (corps-à-corps)

13.1 - Généralités

Une unité du joueur actif ayant une unité ennemie située dans sa ZdC peut engager un combat au corps-à-corps. Le combat n'est jamais obligatoire. Les unités d'artillerie, les unités d'infanterie légère en tirailleurs, les chefs et les unités en déroute ne peuvent pas effectuer de combat au corps-à-corps.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie par tour. Une unité peut subir l'attaque de plusieurs unités ennemies différentes dans un même tour mais chaque résultat est appliqué immédiatement.

Une unité attaquée plusieurs fois devra tester son moral et subir — le cas échéant — les résultats de chaque attaque.

13.2 - Procédure de corps-à-corps

1. Prendre le potentiel de combat de l'unité attaquante sur la table des potentiels, et lui retrancher le potentiel de combat de l'unité en défense (voir table des potentiels).

2. Appliquer les éventuels modificateurs de terrain, de charge, de chefs, de désordre ou de déroute des unités.

Le résultat de ces opérations donne le **facteur de combat** figurant en haut de la table des résultats de combat.

3. Le joueur actif jette un dé à 6 faces et lit les résultats sur la table de combat. Les résultats (de même nature que ceux des tirs, 12.3) sont appliqués simultanément à l'attaquant et au défenseur. Si l'attaquant et le défenseur subissent tous deux un résultat qui les met en déroute, seul le défenseur déroute, l'attaquant restant en désordre.

13.3 - Avance après corps-à-corps

Une unité, et une seule, du joueur actif peut avancer librement et immédiatement sur un hex. libre suite à une déroute ennemie, sans contrainte de ZdC. Seule une unité qui a participé à l'attaque peut avancer, mais cette unité n'est pas obligatoirement celle qui a mis l'ennemi en déroute. Ce mouvement est limité à un hexagone.

14 - Moral et déroute

Le moral représente la valeur d'une unité face au feu et son niveau de discipline et d'entraînement. Le moral d'une unité baisse avec les pertes qu'elle subit. Le **moral initial** (le plus élevé) figure sur les pions d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Le **moral diminué** en fonction des pertes figure sur les ordres de bataille (servant aussi de feuille d'enregistrement des pertes).

14.1 - Test de moral

Une unité doit tester son moral (suivant la procédure indiquée en 0.4) dans les cas suivants :
— résultat de tir ou de combat (corps-à corps) impliquant un test;
— unité non commandée qui souhaite se désengager;
— tentative d'esquive;
— désengagement en désordre.

Et, selon l'arme, les unités doivent également tester dans les cas suivants :

● **Infanterie**
— pour effectuer un changement de formation en ZdC;
— pour effectuer un changement d'orientation en ZdC et en désordre;
— pour effectuer un changement de formation hors ZdC ennemie mais en désordre;
— pour effectuer une mise en carré face à une charge de cavalerie.

● **Cavalerie**
— pour effectuer une contre-charge.

● **Artillerie**
— pour procéder à un changement de formation ou d'orientation en ZdC;
— pour effectuer un tir lorsqu'elle est non commandée.

14.2 - La déroute

Une unité est mise automatiquement en déroute quand elle subit un second désordre.

A la phase de ralliement (et suite à une déroute au combat), les unités qui ne sont pas ralliées effectuent un mouvement de déroute. Ce mouvement est de trois hex. pour la cavalerie, et de deux hex. pour l'infanterie, sans tenir compte des pénalités liées au terrain. **Une unité d'artillerie mise en déroute est éliminée.**

Une unité en déroute peut, du fait de ce mouvement obligatoire, se trouvée contrainte de sortir de la carte. Elle ne pourra plus y revenir (voir Conditions de victoire 19).

● **Priorité de déroute**

Le mouvement d'une unité en déroute suit certaines contraintes de direction. Chaque unité en déroute doit se diriger par le chemin le plus direct vers le bord ami (ouest pour le Français, est pour le Coalisé), en respectant les priorités suivantes :
— hors des ZdC ennemies;
— par l'hex. le moins coûteux en points de mouvement.

Une unité en déroute doit également respecter les règles d'empilement.

Une unité en déroute qui se trouve obligée de traverser une ZdC ennemie perd un point de force supplémentaire par hex. traversé. **Une unité en déroute qui ne peut pas dérouter est éliminée.**

● **Le lac gelé (près de Girzikowitz)**

Il est possible de dérouter par les hex. du lac gelé. On jette un dé à 6 faces pour chaque hex. traversé, et **la glace craque à** :

Infanterie	1
Cavalerie (sauf lourde)	1-2-3
Cavalerie lourde	1-2-3-4

Si la glace craque, l'unité perd un point de force (à chaque hex. traversé).

15 - Mort des chefs

15.1 - Généralités

Quand un chef se trouve empilé avec une unité qui essuie un tir ou livre un combat, il risque d'être tué dès que l'unité en question a elle-même subi au moins une perte. Le joueur jette le dé sur la table de mort des chefs et lit le résultat dans la colonne correspondante. Un chef ne subit jamais les pertes de l'unité, même si elle est éliminée, mais teste simplement.

Quand un chef meurt, son pion est immédiatement retiré, avec les conséquences décrites en 15.2 ou 15.3 selon le cas. Le remplacement du chef tué n'intervient qu'au tout début du *deuxième* tour qui suit sa mort. On replace alors le pion sur son verso (aide de camp), de moindre capacité. Un aide de camp peut mourir de la même manière. Il sera simplement remplacé par le même aide de camp, deux tours plus tard.

15.2 - Mort des généraux de division

Toutes les unités de la division se retrouvent non commandées tant que l'aide de camp n'a pas pris la relève du général de division mort. A son arrivée, l'aide de camp est placé dans un rayon de deux hex. d'une unité de la division pour le Français, ou d'un hex. pour le Coalisé.

15.3 - Mort du commandant de corps

Tous les généraux de division du corps se retrouvent non commandés, mais ils peuvent tenter d'agir de leur propre initiative (voir 6.6). A son arrivée, l'aide de camp remplaçant le commandant de corps est placé dans un rayon de quatre hex. d'une unité amie pour le Français, et de trois hex. pour le Coalisé.

16 - Ligne de vue

Pour pouvoir effectuer un tir d'artillerie, une charge, une contre-charge ou une mise en carré, une unité doit pouvoir tracer une ligne de vue vers sa cible. Une ligne de vue est tracée de centre d'hex. à centre d'hex. Sur un même niveau, un village, un bois ou une unité (mais pas un chef) bloque la ligne de vue si celle-ci passe strictement par l'hex. (**pas le long du bord de l'hex**).

Avec un niveau de différence, on ne peut voir qu'à partir ou vers le premier hex. de bordure de niveau supérieur. On peut voir au-dessus d'un bois et d'un village, sauf si l'unité au niveau inférieur se trouve derrière et adjacent à un hex. de bois ou de village (là encore, bord d'hex. exclu). Une unité ne gène pas la ligne de vue entre deux hex. de niveaux différents.

17 - Règles spécifiques

- **Position du Santon (Français)**

Les deux unités françaises placées au départ sur le Santon ne peuvent jamais en bouger, sauf en déroute. La batterie d'artillerie du Santon a une portée de 8 hex. et elle tire deux fois, *à chaque tour sur la même cible*. Dès qu'elle prend un pas de perte, elle ne tire plus qu'une fois. Ces unités sont toujours considérées comme commandées.

***Note historique** : ces unités avaient reçu l'ordre personnel de Napoléon de tenir leur position* « jusqu'à la mort », *ce qui explique leur excellent moral. Il s'agit d'autre part d'une batterie d'environ une quinzaine de pièces de 12, la plus forte batterie de la bataille.*

- **Village de Blaziowitz (Russes)**

Les trois unités russes placées à Blaziowitz ne peuvent pas quitter les trois hex. de village et les hex. adjacents, sauf en déroute, avant le tour 3. A partir du tour 3, on jette un dé au début de chaque phase de commandement. Sur un 6 au dé, ces unités doivent quitter la carte par l'hex. 1130, dès que le chemin devient libre de ZdC ennemie. Elles ne peuvent pas combattre ni tirer, sauf en défense, et doivent évacuer le plus rapidement possible en colonne. On ajoute +1 au dé pour chaque tour après le tour 3 (au tour 6, elles doivent donc sortir sur 3 ou plus). Ces unités sont toujours commandées.

***Note historique** : il s'agit d'unités de la Garde impériale russe, rappelées précipitamment à la rescousse en raison de combats sur le Pratzen.*

18 - Placement initial

Deux placements sont possibles : soit le placement historique, soit un placement libre (pour la compétition). Dans les deux cas, le type de formation des unités au départ est au choix des joueurs.

- **Placement historique**

Indiqué sur les ordres de bataille.

- **Placement libre**

Une zone de déploiement par armée est tracée sur la carte, de couleur blanche pour le Français (partie ouest de la carte, entre Girzikowitz et le Santon) et rouge pour le Coalisé (partie est de la carte, entre Kowalowitz et l'est de Blaziowitz). Les deux armées peuvent s'y déployer librement, sauf les unités qui ont un placement obligatoire (Français sur le Santon, Garde impériale russe dans Blaziowitz). Le corps de Liechtenstein se place obligatoirement dans la zone au sud, celui de Bagration dans la zone au nord. Le premier joueur se place en second.

19 - Conditions de victoire

Chaque camp marque des **points de victoire (PV)** en fonction des objectifs qu'il occupe et des pertes qu'il fait subir à son adversaire. Il faut également comptabiliser, le cas échéant, la **mise de départ** des joueurs (voir 5.1), et un éventuel **achat du camp**. Ce dernier permet de pallier, selon l'estimation des joueurs, un éventuel déséquilibre entre les deux armées. L'achat du camp se fait de la même manière que l'achat de l'initiative (les points ne sont donnés que si le camp désiré est effectivement obtenu).

- **Fin de la partie**

Au terme du dernier tour de jeu, la partie s'arrête (le plateau du Pratzen, au sud, est complètement occupé par les troupes françaises). Le calcul des PV (détaillés dans la grille ci-dessous), permet de définir laquelle des deux armées cède le flanc nord à l'autre.

— PV pour pertes infligées

Les points sont marqués pour chaque perte de point de force infligée à l'adversaire, avec un bonus supplémentaire pour chaque unité entièrement éliminée.

Ex. : un joueur qui détruit une unité d'infanterie adverse à trois points de force marque donc (3 x 2 PV) + 4 PV = 10 PV.

Pour une unité qui quitte la carte suite à une déroute, on comptera la *totalité* des points de force comme s'ils avaient été détruits, mais non pas le bonus d'élimination *(l'unité d'infanterie de l'exemple ci-dessus ne donnera donc plus que 6 PV).*

— PV pour la maîtrise du terrain

Les joueurs marquent également des points pour les hex. contrôlés à la fin de la partie (les marqueurs de formation de ville peuvent servir à indiquer la possession d'un hex.).

A la fin de la partie, on fait la différence entre les points marqués par chaque camp. Le gagnant est celui qui marque plus de **15 PV** que son adversaire. A défaut, la partie s'achève par un nul. ❒

Nos remerciements s'adressent à Claude Renaud, l'ACPW, Nicolas Strategos, Jean-Philippe Imbach, le MAD, et l'historien Rigo.

GRILLE À PHOTOCOPIER POUR CALCULER VOS POINTS.

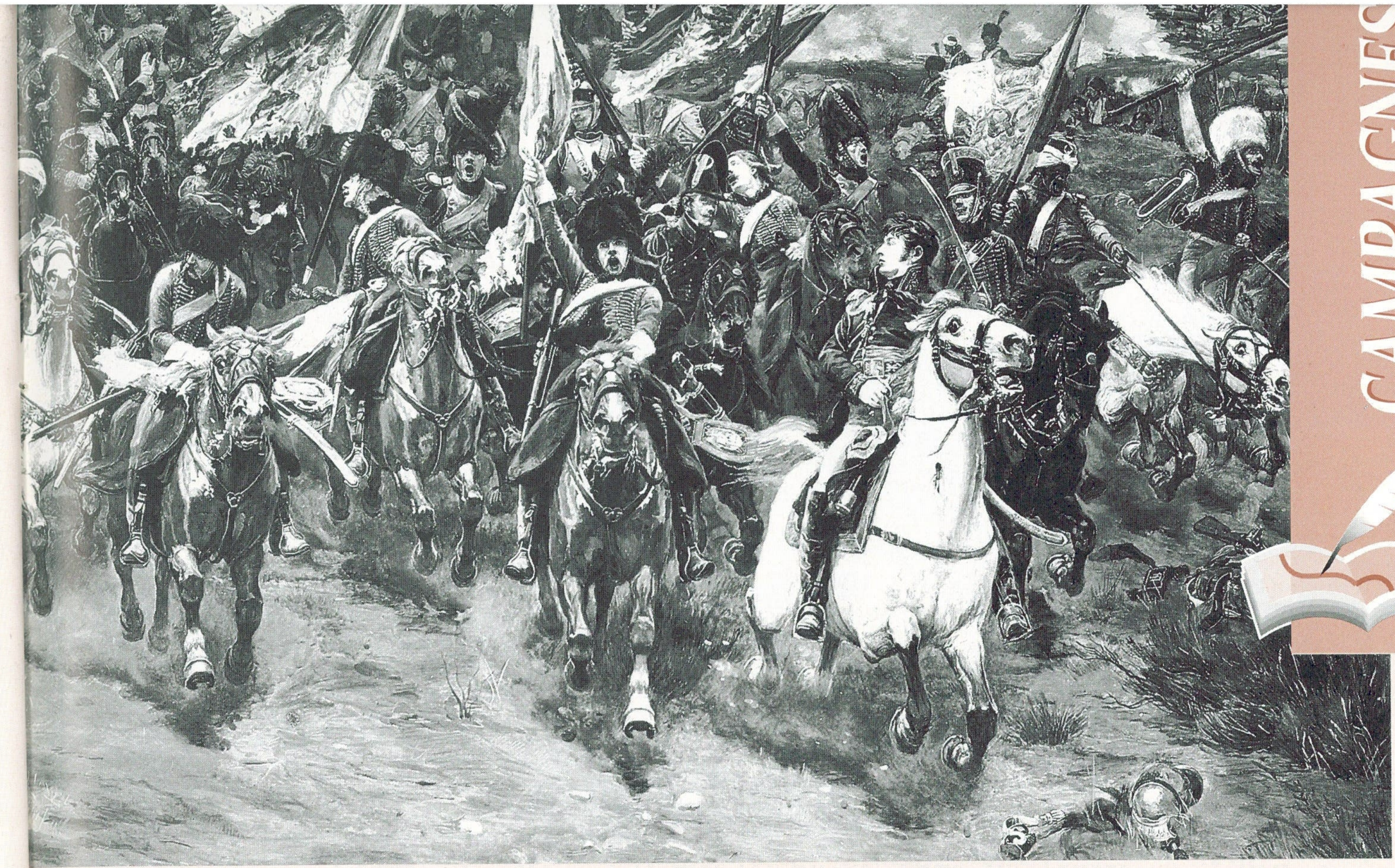
POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR FRANÇAIS

MISES :	Achat du camp par l'adversaire	....
	Achat de l'initiative par l'adversaire	....
OBJECTIFS DE TERRAIN		
Chaque hex. de Blaziowitz : 3 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Kruch-Holubitz : 3 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Kowalowitz : 4 hex., chacun	**3 PV**	....
Auberge d'Holobitzer (hex. 2118)	**3 PV**	....
Poste de Posoritzer (hex. 2619)	**5 PV**	....
La Foulerie (hex. 2527)	**10 PV**	....
Chemins vers le Pratzen : hex. 1130	**3 PV**	....
— hex. 1730	**10 PV**	....
PERTES INFLIGÉES À L'ENNEMI		
Infanterie	**2 PV** par point de force	....
plus	**4 PV** pour chaque unité éliminée	....
Cavalerie	**3 PV** par point de force	....
plus	**6 PV** pour chaque unité éliminée	....
Artillerie	**5 PV** par point de force	....
Commandant de corps tué	**15 PV**	....
Général de division tué	**9 PV**	....
Aide de camp (corps) tué	**10 PV**	....
Aide de camp (division) tué	**6 PV**	....
	TOTAL	....

POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR COALISÉ

MISES :	Achat du camp par l'adversaire	....
	Achat de l'initiative par l'adversaire	....
OBJECTIFS DE TERRAIN		
Chaque hex. de Bosenitz : 4 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Girzikowitz : 2 hex., chacun	**5 PV**	....
Hameau de Wellatitz (hex. 0110)	**3 PV**	....
Auberge de Maxlowka (hex. 0115)	**5 PV**	....
Auberge de Rochlenka (hex. 0416)	**5 PV**	....
Pont sur le Goldbach (hex. 0120)	**5 PV**	....
Route vers le flanc français (hex. 0127)	**10 PV**	....
Position du Santon (hex. 0513)	**20 PV**	....
PERTES INFLIGÉES À L'ENNEMI		
Infanterie	**2 PV** par point de force	....
plus	**4 PV** pour chaque unité éliminée	....
Cavalerie	**3 PV** par point de force	....
plus	**6 PV** pour chaque unité éliminée	....
Artillerie	**5 PV** par point de force	....
Commandant de corps tué	**15 PV**	....
Général de division tué	**9 PV**	....
Aide de camp (corps) tué	**10 PV**	....
Aide de camp (division) tué	**6 PV**	....
	TOTAL	....

***Classement national Austerlitz 1805 :** vous pouvez renvoyer vos grilles dûment remplies (avec adresse et téléphone et signature des deux adversaires), à Nicolas Pilartz, 11, rue du Chevalier-de-la-Barre, 75018 Paris, pour l'établissement du classement national.*



Ci-dessus. **« Austerlitz 1805 », aquarelle de Lalauze présentée au Salon de 1900.** *(Copyright ND-Viollet)*

... OU L'ÉCLAT DU GÉNIE

(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

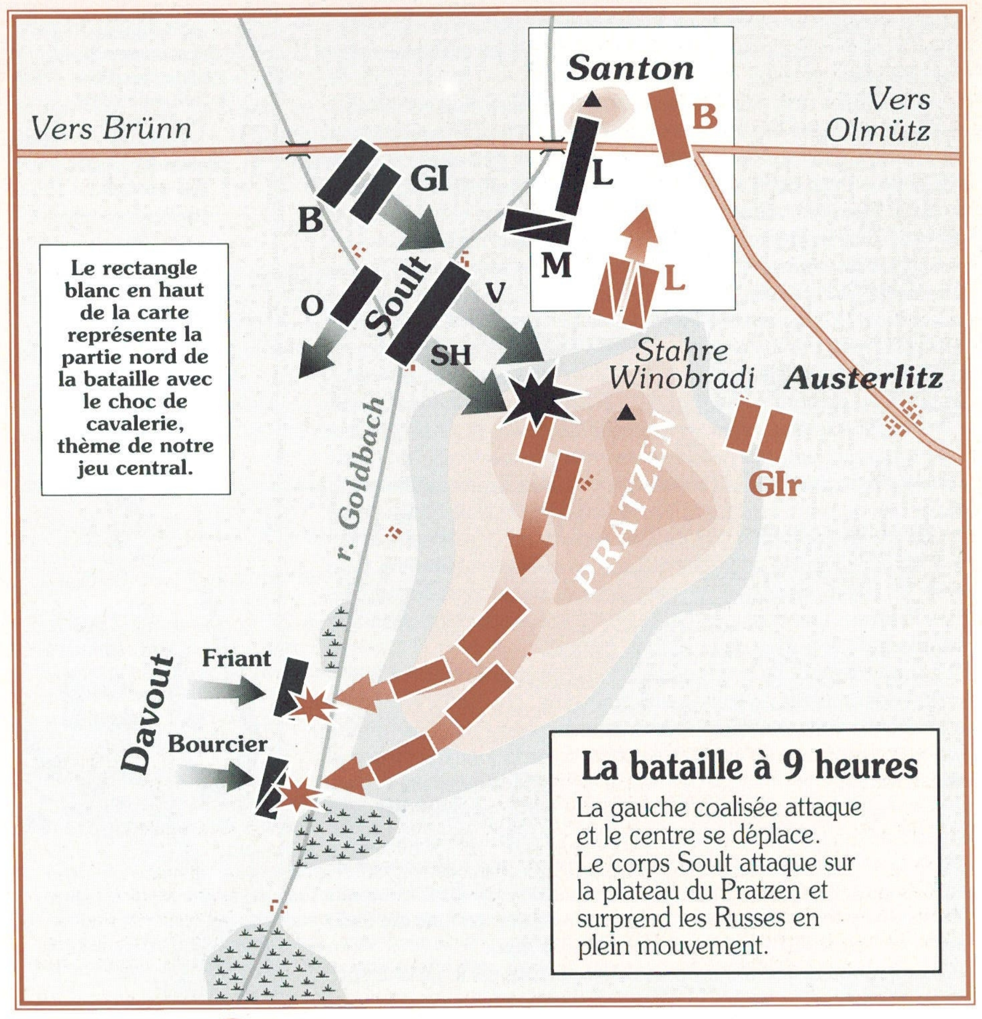
çaise puis exploiter et tourner ainsi toute l'armée de Napoléon, en un grand mouvement du sud au nord.

Pour obtenir ce résultat, la majorité des unités austro-russes est organisée en colonnes d'assaut : au sud, 6 780 Autrichiens (Kienmayer), puis en remontant vers le nord, Doctoroff et Langeron forment les deux premières colonnes russes (13 700 et 11 700 hommes); plus haut, 24 000 hommes forment les troisième et quatrième colonnes. Dès l'aube du 2 décembre, ces masses d'assaut font mouvement parallèlement à la ligne de front vers leur aile, face à Davout. Ce déplacement est confus, d'autant plus que la cavalerie de Liechtenstein s'est égarée beaucoup trop au sud de ses positions prévues et doit rebrousser chemin à travers l'infanterie.

A l'initiative des Coalisés, la bataille commence donc sur l'aile droite française où le corps de Davout doit résister à près de 40 000 hommes qui se ruent à l'assaut. Sa défense est facilitée par le terrain mais aussi par la mauvaise coordination des attaques. Cependant, une telle disproportion des forces est meurtrière et c'est là que les Français subissent l'essentiel de leurs pertes. Mais il est primordial que l'aile droite amortisse le choc pour laisser se développer le plan de l'Empereur.

L'Empereur frappe au centre

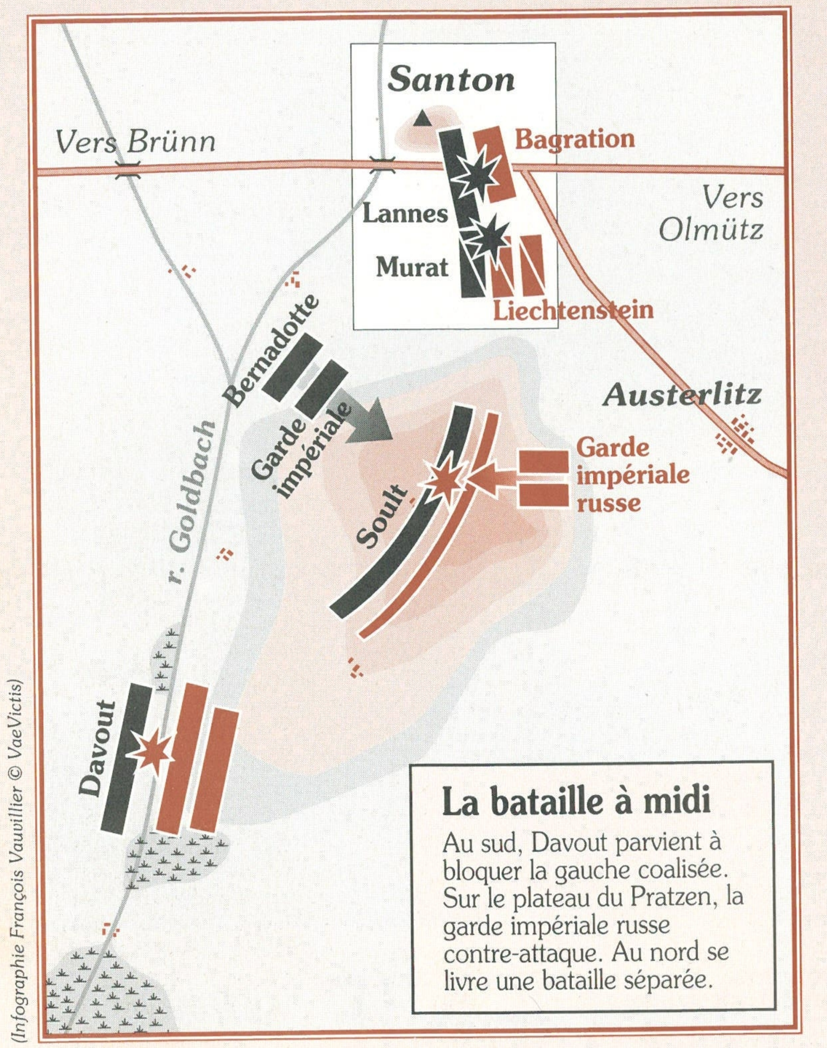
Celui-ci joue sur la manœuvre ennemie : Napoléon concentre ses forces au centre, sur le Prazten même où l'ennemi est en plein mouvement, pour ainsi couper en deux l'armée austro-russe. A 9 heures, le corps de Soult (plus de 20 000



Le rectangle blanc en haut de la carte représente la partie nord de la bataille avec le choc de cavalerie, thème de notre jeu central.

La bataille à 9 heures

La gauche coalisée attaque et le centre se déplace. Le corps Soult attaque sur la plateau du Pratzen et surprend les Russes en plein mouvement.



La bataille à midi

Au sud, Davout parvient à bloquer la gauche coalisée. Sur le plateau du Pratzen, la garde impériale russe contre-attaque. Au nord se livre une bataille séparée.

(Infographie François Vauvillier © VaeVictis)

hommes) se lance à l'assaut du plateau, masqué par la brume qui couvre l'endroit où il se tenait. Les Coalisés n'ont pas remarqué cette concentration de troupes et la surprise est complète. Le centre russe (3e et 4e colonnes d'assaut) est surpris en plein déplacement et est bousculé.

De 9 h 30 à midi, le combat s'étend à l'ensemble des forces. Davout résiste tant bien que mal, et parvient à empêcher l'ennemi d'exploiter son avance et de se déployer, d'autant plus que les troupes chargées de l'exploitation sont en train de combattre sur le plateau. Au nord, Bagration affronte Lannes et Murat en une sorte de bataille séparée[1]. Sur le Pratzen même, la division Saint-Hilaire, du corps de Soult, doit faire face à une violente contre-attaque. La fausse manœuvre de la cavalerie coalisée de la matinée a ralenti l'infanterie russe qui occupe encore en masse le plateau. Les Français sont alors rudement pris à partie. La brigade Thiébaud en particulier ne parvient à résister que par l'appoint de six pièces de 12, envoyées par Soult en personne, qui font des ravages dans l'infanterie russe.

A midi, la situation est plus ou moins stabilisée. Au sud, les Coalisés ne parviennent pas à déboucher, malgré une forte supériorité numérique; au centre, les Français sont solidement installés sur le Pratzen et, au nord, Lannes et Murat font reculer l'aile droite ennemie qui est encore cependant intacte. A partir de ce moment, la victoire est déjà acquise pour Napoléon. Les efforts de l'ennemi pour percer au sud n'ont plus aucun sens dès lors que leur centre est rejeté du Pratzen. Les quelques heures de combat suivantes décident seulement de la portée de la victoire française.

Le morcellement du corps de bataille austro-russe renforce la dispersion des combats en trois batailles séparées. Au nord, Bagration ne parvient pas à rétablir sa liaison avec le centre mais sa retraite n'est pas inquiétée et c'est l'un des échecs de la journée — par la faute de Murat, qui ordonne de stopper l'avance. Au centre, la Garde impériale russe charge désespérément sur le plateau mais elle est repoussée puis taillée en pièces par la cavalerie de la Garde de Bessières et le corps de Bernadotte. Le centre une fois consolidé, Napoléon peut enfin ordonner le mouvement qui était la raison d'être initiale de sa manœuvre : rabattre le centre français sur l'aile gauche ennemie et l'écraser comme dans un étau.

C'est le point culminant du plan de Napoléon, celui qui doit couronner sa victoire et sceller la défaite de l'ennemi. La gauche austro-russe est prise au piège et se délite. Toutefois, cet épisode fut démesurément grossi par la propagande impériale, en particulier le nombre de noyés dans les étangs (le bulletin de la Grande armée avance le chiffre de 20 000 morts alors que des recherches ultérieures prouvèrent qu'un maximum de 200 Russes se sont noyés dans ces marécages). En tout, les Coalisés perdent 35 000 tués, prisonniers et blessés, contre 8 000 Français dont 1 500 tués.

Maîtrise tactique et stratégique

La bataille d'Austerlitz, au-delà du fait que cette victoire permet à Napoléon de terminer avantageusement la campagne de 1805, est remarquable par la double manœuvre stratégique et tactique qu'elle met en évidence. Tout d'abord, Napoléon feint d'être plus faible qu'il n'est en réalité et pousse ainsi son adversaire à l'attaquer sans attendre des renforts, renforts qui auraient amené l'armée coalisée à 180 000 hommes, une supériorité écrasante. Il choisit son terrain et organise la déception[2] en affaiblissant son aile droite. Ses plans sont longuement travaillés et offrent plusieurs alternatives (comme les plans « à plusieurs branches » préconisés par Bourcet). Sa propre attaque est une surprise et se fait du fort au faible — alors que sur l'ensemble de la bataille, il se trouve en infériorité numérique —, sur un ennemi en train de manœuvrer. Il est clair cependant que la réussite de cette journée n'est rendue possible que par la remarquable qualité de ses troupes, en particulier du corps de Davout, qui résiste à un contre quatre, et dont l'effondrement aurait compromis toute l'opération. Par ailleurs, l'ennemi, par la maladresse du commandement, a favorisé les desseins de l'Empereur. La réussite d'Austerlitz doit d'ailleurs être nuancée car la poursuite est complètement manquée par Murat, qui s'arrête au moment même ou il devait poursuivre. Enfin, la chance (la brume sur le Golbach) a servi l'Empereur, son talent ayant été de l'utiliser à son avantage.

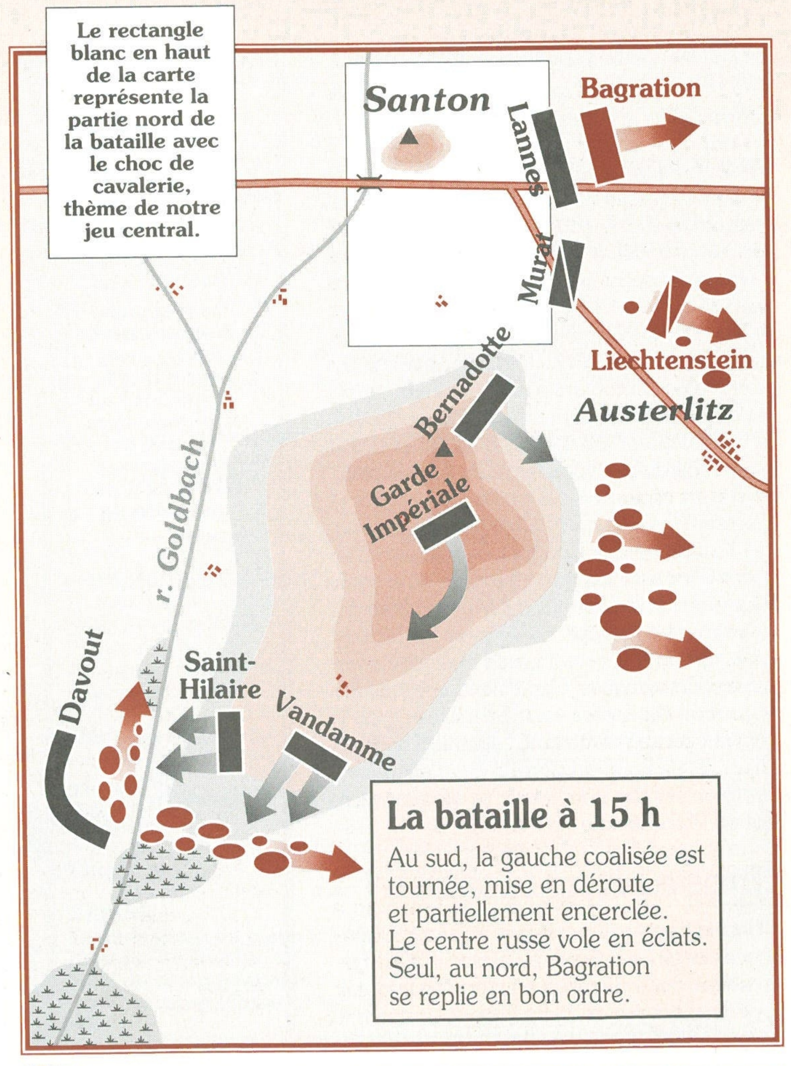
Cette bataille reste une magistrale leçon dans l'art de combattre et d'imposer sa volonté à l'ennemi. Elle prouve aussi la supériorité tactique de l'armée de Napoléon sur celles des autres puissances européennes, qui n'auront alors de cesse de combler leur retard. ❐

---

[1] Cet affrontement au nord fait l'objet de notre jeu en encart.

[2] Au sens moderne du terme. Voir *VaeVictis* n° 1.

Le rectangle blanc en haut de la carte représente la partie nord de la bataille avec le choc de cavalerie, thème de notre jeu central.



La bataille à 15 h

Au sud, la gauche coalisée est tournée, mise en déroute et partiellement encerclée. Le centre russe vole en éclats. Seul, au nord, Bagration se replie en bon ordre.

LOST VICTORY*: comment ne pas s'y perdre

*Victoire perdue

RARES sont les jeux capables de dérouter même les plus vétérans des joueurs. *Lost Victory* est de ceux-là mais, heureusement, *VaeVictis* vous propose le fil d'Ariane indispensable pour emprunter ce labyrinthe.

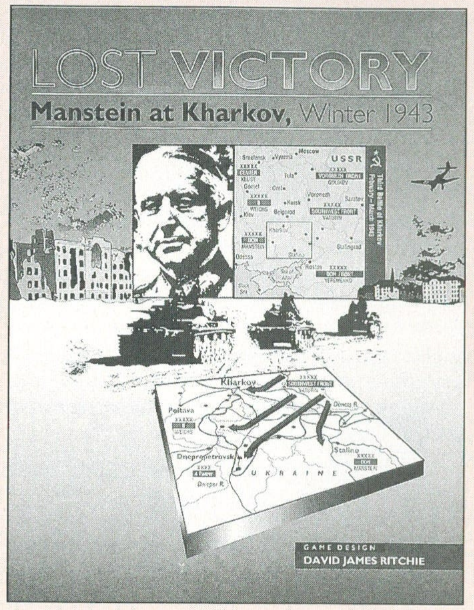
Texte de Théophile MONNIER

Lost Victory est sans conteste un jeu d'une extrême complexité. Le livret de règles est pourtant d'une taille raisonnable — une trentaine de pages —, et il ne s'agit pas d'un jeu technique, comme le sont certains jeux de combat aérien ou naval. A première vue, les règles de *Lost Victory* semblent abordables mais, dès la première partie, le joueur se retrouve véritablement « nu », totalement désarçonné par le fonctionnement de ce système.

Avant de s'intéresser aux règles elles-mêmes, rappelons que *Lost Victory*, publié par GMT, traite à l'échelle du régiment de l'offensive soviétique de l'hiver 1943 — qui fait suite à la chute de Stalingrad — en direction de Kharkov, grande ville industriel de l'Ukraine. La situation des forces allemandes est alors catastrophique mais le général von Manstein parvient à regrouper ses forces et inflige une très sévère défaite aux Soviétiques, détruisant plusieurs armées ennemies. Cette victoire, qui fait néanmoins suite à la dramatique défaite de Stalingrad, est considérée comme l'une des plus brillantes manœuvres stratégiques de toute la Seconde Guerre mondiale. Le jeu cherche à rendre avant tout la réussite d'une force dominée en terme de puissance pure, mais qui s'impose par sa supériorité tactique et stratégique.

Une démarche révolutionnaire

La difficulté à maîtriser *Lost Victory* vient avant tout d'une approche radicalement nouvelle de la simulation à l'échelle opérationnelle. Quasiment tous les éléments de ce jeu amènent de nouvelles idées par rapport à la plupart des jeux comparables, même très innovants. Tout d'abord, le tour de jeu est entièrement libre : chaque unité peut combattre, se déplacer, réaliser un tir d'artillerie, être renforcée, etc., sans aucun ordre précis. Le jeu est donc d'une grande fluidité, avec des possibilités de rupture et d'exploitation en continue. D'autre part, l'ordre même du tour de jeu n'est pas fixe. Au début de chaque tour, les joueurs misent le nombre d'attaques qu'ils s'engagent à réaliser ce tour-ci. Le joueur qui est prêt à effectuer le plus grand nombre d'assauts prend l'initiative.



Par ces deux moyens, la continuité habituelle et très irréaliste du déroulement d'une bataille dans le jeu d'histoire est brisée, sans faire appel à la simultanéité, toujours pénible à gérer. Comme l'explique avec justesse le créateur du jeu, David Ritchie, dans ses notes de conception, ce système offre au joueur une liberté presque trop grande... Habitué à un ordre de jeu qui canalise le raisonnement tactique, le joueur opère ici « sans filet » et les premières parties sont assez chaotiques. Mais cette fluidité est très agréable à pratiquer et des joueurs expérimentés y trouvent rapidement leur compte, pour littéralement assommer l'adversaire par une suite de coups de boutoir bien orchestrés.

Les capacités des unités

Autre richesse du jeu, toutes les unités de combat, de commandement et de soutien sont représentées. On trouve donc les régiments de char ou d'infanterie — motorisée ou non —, les états-majors divisionnaire et les régiments d'artillerie, mais également des unités plus spécialisées comme les bataillons de chars lourds ou de chasseurs de chars, les bataillons disciplinaires, les unités de lutte anti-partisans, etc. L'ordre de bataille est complet et très détaillé.

Mais par rapport à d'autres jeux qui représentent également tous les éléments divisionnaires, *Lost Victory* fait intervenir un ensemble de paramètres qui donnent sa vraie valeur combative à chaque unité. En plus des trois incontournables (attaque-défense-mouvement), une unité peut ainsi être dotée de capacité antichar, de bonus d'assaut blindé, de potentiel d'artillerie, de capacité spéciale (comme le bonus à ski ou la capacité de sabotage), etc. La valeur réelle d'une unité dépasse donc sa simple force d'assaut, et chaque paramètre joue un rôle dans la résolution des combats. Comme il est possible, lors des combats, de faire intervenir en soutien des unités adjacentes — pour le potentiel d'artillerie, par exemple —, la résolution d'un combat entraîne la prise en compte d'une pléïade de modificateurs, soit sur le rapport de force, soit sur le résultat des dés. On s'en doute, les pions de *Lost Victory* comportent de nombreuses informations, mais qui sont heureusement rapidement assimilées.

Le commandement, pour sa part, joue évidemment un rôle essentiel, non seulement pour le ravitaillement des unités — les état-majors servent de « relais » pour les lignes d'approvisionnement — mais surtout pour la résolution des combats. Avant un combat, chaque joueur doit tester le niveau de commandement des unités, avec un « *test de C^3I* » comme le désigne le concepteur[1]. Plus un combat fait intervenir d'uni-

---

[1] Le C^3I, pour *Command, Communications, Control & Intelligence*, est un terme de l'*US Army* désignant l'ensemble des opérations de commandement. C'est aussi, incidemment, le nom du magazine édité par GMT.

LES REGLES A LA LOUPE

L'apprentissage de *Lost Victory* est un long parcours initiatique. L'organisation des règles, même si elles sont bien rédigées, ne simplifie pas la choses. L'absence d'index se fait cruellement sentir et certains points de règles exigent un recherche minutieuse. Voici des propositions qui lèvent certaines ambiguités.

Réaction générale

Le joueur en défense peut faire réagir ses unités quand des unités adverses deviennent adjacentes. Il s'agit d'une sorte de mouvement de repli, ou plutôt de réorganisation, que toutes les unités d'une division peuvent effectuer. Le problème est qu'aucune contrainte de distance n'est imposée aux unités, et qu'une unité peut réagir si une autre unité de la division, située à l'autre bout de la carte, est engagée par l'ennemi. Nous conseillons donc de limiter la portée d'une réaction à quelques hex. (trois ou quatre) pour éviter cet excès.

Erzatz et partisans

Les unités d'Erzatz (unités de dépôt, de faible valeur) ou de partisans sont soumises à quelques règles spéciales, mais elle sont oubliées dans la résolution du test de C^3I. La règle ne dit pas si chaque unité d'Erzatz est considérée comme une formation pour le modificateur au dés. Par simplicité, il est préférable de considérer toutes les unités d'Erzatz comme une seule formation lors d'un combat. Pour les partisans, il nous semble plus logique de ne pas réaliser de test SNAFU pour tous les combats impliquant des partisans, car de toute manière ceux-ci ne disposent pas d'état-major constitué, aussi bien dans le jeu que dans la réalité. ❐

tés de différentes formations, plus il y a risque de mauvaise coordination. En cas d'échec de ce test, les unités subissent une pénalité au combat, déterminée par une « *table de foutoir* »[1]. Il va de soi que la qualité du commandement est déterminante pour la réussite de ce test, et les états-majors soviétiques sont, à juste raison à cette période, beaucoup moins performants dans ce domaine que leurs adversaires.

Des paramètres mal maîtrisés

La table de SNAFU (table de foutoir), malgré son appellation peu éloquente en français, est le charme principal de *Lost Victory*, car les effets y sont souvent catastrophiques, voire drôlatiques dans certains cas extrêmes. On peut imaginer la tête du joueur quand une attaque d'envergure échoue parce que l'aviation bombarde ses propres troupes. Mais cette table, qui est présentée par le concepteur comme l'élément le plus innovant du jeu, est en fait une sorte de miroir aux alouettes. En effet, l'expérience du jeu montre qu'un joueur a tout intérêt à cumuler les modificateurs d'un grand nombre d'unités pour assurer la victoire au combat, même si l'on sait pertinemment qu'un tel conglomérat subira forcément un échec au test de commandement (test C^3I). Le cumul de certains bonus, comme celui des unités blindées qui modifient les dés, peut rapidement atteindre des sommets. Une attaque avec un rapport de force extrêmement défavorable, comme du 1 contre 4 (le maximum de la table) est totalement sauvée par les modificateurs au dés, qui peuvent atteindre + 12 avec cinq ou six unités blindés. Sur une table qui va de 0 à 12, inutile de jeter les dés dans ce cas, l'attaquant étant assuré de réussir son attaque, même si la table de SNAFU fait envoyer ses munitions à l'autre bout du champ de bataille.

Cette constatation est très décevante, car on se rend compte que les règles de commandement, qui devraient inciter les joueurs à coordonner l'action des divisions, sont gommées par les abus des modificateurs de combat. Il manque tout simplement un mécanisme d'amortissement des modificateurs ou une limite au nombre d'unités qui peuvent être impliquées dans un combat.

La solution la plus simple aurait été d'interdire les attaques impliquant plusieurs divisions ou formations mais le concepteur, privilégiant la liberté du joueur, a conçu sa table de C^3I pour pénaliser ce genre de combinaisons, sans les restreindre formellement. Il est malheureusement presque impossible de remédier à ce défaut sans créer une nouvelle table de combat (où l'attaquant pourrait totalement échouer son attaque) ni de très sérieuses restrictions d'engagement, propres à chaque division. Notre seule proposition, sans casser tout le mécanisme, est de doubler le risque de foutoir, c'est-à-dire de doubler la différence entre le résultat du dé de test C^3I et le nombre nécessaire pour réussir ce test (si la différence est de 3, le joueur subit sur la table SNAFU les pénalités de la colonne 6).

Les occasions manquées

Même si *Lost Victory* est une mine d'innovations, le jeu pêche néanmoins par excès de simplicité dans un domaine. Il est dommage en effet que pour un jeu aussi sophistiqué, les unités en soient encore à subir les pertes avec le bon vieux système des niveaux de pertes. A l'image de la plupart de jeux sur l'Empire (comme *Austerlitz* dans ce numéro) qui utilisent une table de notation pour indiquer les pertes des unités, voire comme les jeux avec figurines où l'on retire une figurine pour chaque seuil de pertes subie par un élément, *Lost Victory* aurait dû inclure une notion d'affaiblissement *progressif*, avec des règles de renforts et de repos. Le même système de comptabilité aurait également dû s'appliquer pour le ravitaillement.

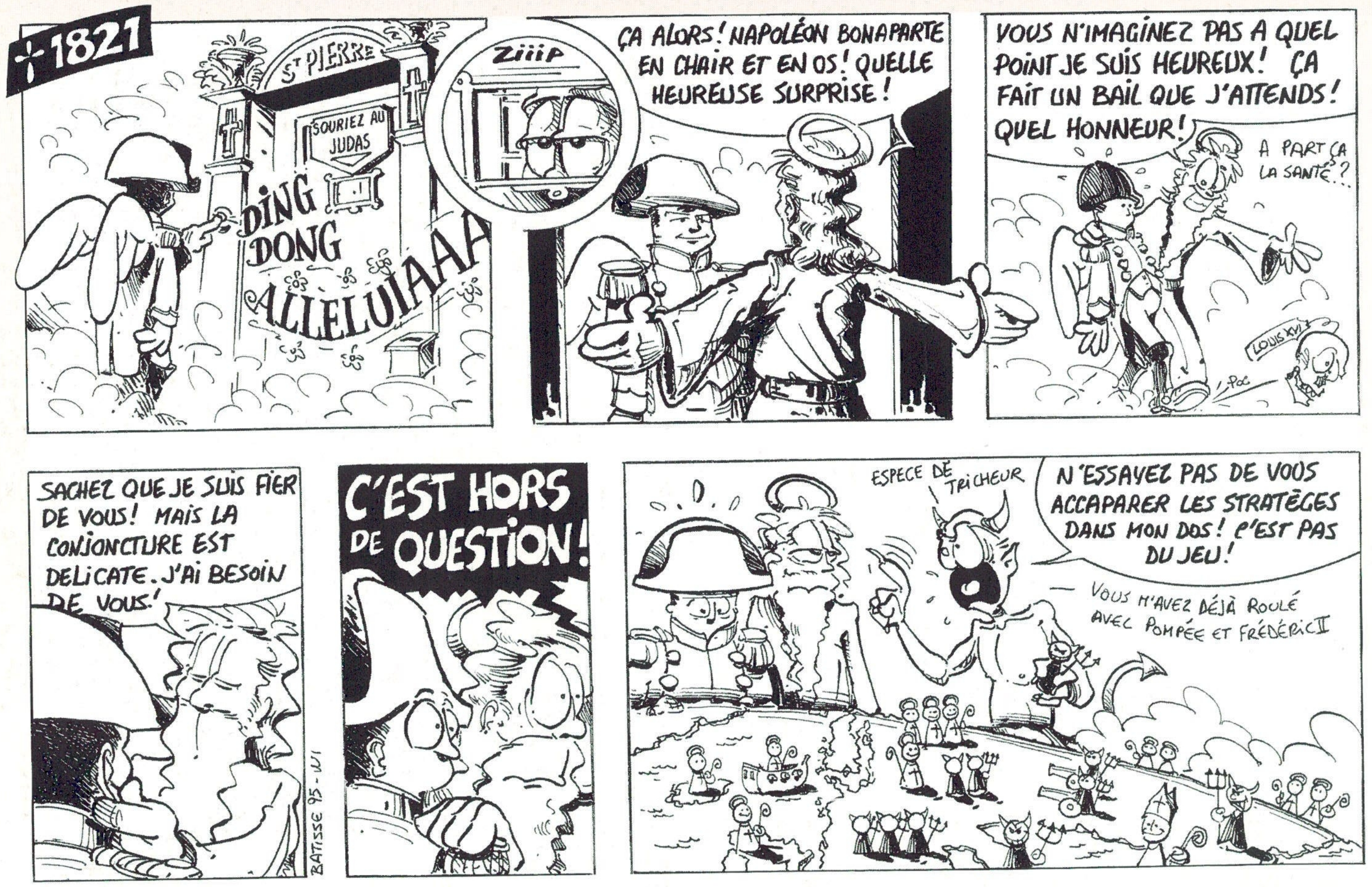
Lost Victory, qui se veut très réaliste, comporte ainsi ce défaut récurrent de nombreux jeux sur carte, que l'affaiblissement d'une unité, en pertes subies ou en ravitaillement, est radical et non pas progressif. Une unité sur le terrain est, soit en bon état, soit demi-morte et elle est soit ravitaillée, soit non-ravitaillée. Il n'y a donc pas d'usure des unités au fur et à mesure d'engagement prolongé, et le *tempo* de la campagne — un affaiblissement lent de la poussée soviétique et une reprise en main allemande que décrit David Ritchie dans ses notes — n'est pas rendu à la perfection. Pour un jeu aussi ambitieux, ce manque de souplesse est un défaut majeur.

En conclusion, *Lost Victory* est un véritable laboratoire de nouvelle idées, mais sa complexité rend pénible la maîtrise du système avec, au final, un fonctionnement assez lourd et peu gratifiant. Malgré ces défauts, *Lost Victory* est à conseiller à tous les passionnés du front de l'Est, et il est surtout incontournable pour tous ceux qui s'intéressent à la conception des jeux. Son système, certes encore perfectible, laisse assez loin derrière la plupart des jeux sur cette période. ❐

---

[1] Le concepteur du jeu a choisi le terme de SNAFU (*Situation normal, all fouled up*, traduisible par « *RAS, foutoir intégral* ») pour désigner ces effets. Cet acronyme, utilisé par les soldats américains pour désigner la mauvaise coordination lors d'opérations, est quelque peu déplacé dans un jeu sur le front de l'Est.

CIEL DE BATAILLE par Batisse


†1821
St PIERRE
SOURIEZ AU JUDAS
DING DONG
ALLELUIAAAA
ZiiiP
ÇA ALORS! NAPOLÉON BONAPARTE EN CHAIR ET EN OS! QUELLE HEUREUSE SURPRISE!
VOUS N'IMAGINEZ PAS A QUEL POINT JE SUIS HEUREUX! ÇA FAIT UN BAIL QUE J'ATTENDS! QUEL HONNEUR!
A PART ÇA LA SANTÉ?
LOUIS XVI
POC
SACHEZ QUE JE SUIS FIER DE VOUS! MAIS LA CONJONCTURE EST DELICATE. J'AI BESOIN DE VOUS!
BATISSE 95 - WI
C'EST HORS DE QUESTION!
ESPECE DE TRICHEUR
N'ESSAYEZ PAS DE VOUS ACCAPARER LES STRATÈGES DANS MON DOS! C'EST PAS DU JEU!
VOUS M'AVEZ DÉJÀ ROULÉ AVEC POMPÉE ET FRÉDÉRIC II

COLLECTION CAMPAGNE & STRATEGIE

Gérard LESAGE
DENAIN (1712) LOUIS XIV sauve sa mise
Raymond BOURGERIE
MAGENTA ET SOLFERINO (1859) Napoléon III et le rêve italien
Hervé COUTAU-BÉGARIE – Claude HUAN
MERS EL-KÉBIR (1940) La rupture franco-britannique
ECONOMICA

Denain (1712), par Gérard Lesage.
Texte et cartes, 167 pages.
En français.
Réf. **88354. 145 F franco.**

Magenta et Solferino (1859), par Raymond Bourgerie.
Texte et cartes, 145 pages.
En français.
Réf. **88361. 145 F franco.**

Mers El-Kébir (1940), par H. Couteau-Bégarie et C. Huan.
Texte et cartes, 259 pages.
En français.
Réf. **88364. 145 F franco.**

CAMPAGNES ET UNIFORMOLOGIE

GENERAL EDITOR DAVID G. CHANDLER
CAMPAIGN SERIES 36
CANNAE 216 BC
HANNIBAL SMASHES ROME'S ARMY
MARK HEALY
CAMPAIGN SERIES 34
POLTAVA 1709
RUSSIA COMES OF AGE
ANGUS KONSTAM
MEN-AT-ARMS SERIES 48
WOLFE'S ARMY
ROBIN MAY G A EMBLETON

Cannae 216 BC, par Mark Healy.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *wargamers*. En anglais, 96 pages.
Réf. **88236. 140 F franco.**

Poltava 1709, par Angus Konstam.
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *wargamers*. En anglais, 96 pages.
Réf. **88234. 140 F franco.**

Wolfe's Army, par R. May et G.A. Embleton.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39048. 100 F franco.**

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE

GÉNÉRAL W.F.P. NAPIER
HISTOIRE DE LA GUERRE DE LA PÉNINSULE
TRADUIT DE L'ANGLAIS PAR MATHIEU DUMAS
VOLUME I
Bibliothèque STRATEGIQUE
LA GRANDE STRATEGIE DE L'EMPIRE ROMAIN
Edward LUTTWAK
ANTOINE HENRI JOMINI
PRÉCIS DE L'ART DE LA GUERRE

Histoire de la guerre de la Péninsule, Vol. 1 - 1807-1814, par W.F.P. Napier.
En français, 846 pages.
Réf. **74023. 339 F franco.**

La grande stratégie de l'Empire romain, par Edward Luttwak.
En français, 260 pages.
Réf. **77202. 199 F franco.**

Précis de l'art de la guerre, Antoine H. Jomini.
En français, 390 pages.
Réf. **74021. 325 F franco.**

Armes & Collections sera présent au Salon de la Maquette du 8 au 17 avril 1995. Stands 108, 1205, 1500.

A&C LIBRAIRIE
19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55

GUERRIERS ET TACTIQUES

WARRIOR SERIES 9
LATE ROMAN INFANTRYMAN 236–565AD
WEAPONS • ARMOUR • TACTICS
SIMON MACDOWALL GERRY EMBLETON
WARRIOR SERIES 6
CONFEDERATE INFANTRYMAN 1861–1865
WEAPONS • ARMOUR • TACTICS
IAN DRURY GERRY EMBLETON
WARRIOR SERIES 8
BRITISH CAVALRYMAN 1792–1815
WEAPONS • ARMOUR • TACTICS
PHILIP HAYTHORNTHWAITE RICHARD HOOK

Late Roman Infantryman 236-565 aD, par S. McDowall et G. Embleton.
Motivation et analyse du guerrier, en 64 pages, 50 illustrations et 12 planches couleurs.
En anglais.
Réf. **38509. 115 F franco.**

Confederate Infantryman 1861-1865, par I. Drury et G. Embleton.
Motivation et analyse du guerrier, en 64 pages, 50 illustrations et 12 planches couleurs.
En anglais.
Réf. **38506. 115 F franco.**

British Cavalryman 1792-1815, par P. Haythornthwaite et R. Hook.
Motivation et analyse du guerrier, en 64 pages, 50 illustrations et 12 planches couleurs.
En anglais.
Réf. **38508. 115 F franco.**

VV 2
BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République
75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	**Réf.**	**Prix**
❐ Mandat	**Total :**	

❐ Chèque bancaire
❐ CB n°
Date d'expiration .... / ....
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... **Ville** ....
Tél. : ....

SAINTE-FOY 1760,
dernière victoire devant Québec

Français et Britanniques face à face durant la guerre de Sept ans. Malgré son arrière plan bâti, cette splendide scène illustre bien la bataille de Sainte-Foy, avec notamment les drapeaux de Berry et de Languedoc *(figurines 25 mm Elite Miniatures, coll. Bill Gaskin, photo Duncan Macfarlane).*

A PARTIR de 1754, en Nouvelle-France, une violente guerre oppose colons anglais, soutenus activement par la Couronne, à la petite population française du Québec. Le 28 avril 1760, les forces françaises du chevalier de Lévis triomphent des Anglais à la bataille de Sainte-Foy.

Texte et scénario par
Dominique SANCHES

La colonisation de la Nouvelle-France (nom du Canada jusqu'en 1763), commencée par Jacques Cartier en 1541, est vite ralentie par le manque d'immigration et les incursions des Iroquois. A partir de 1665, elle prend un nouvel essor et se développe le long du fleuve Saint-Laurent, mais elle entre en concurrence avec les colonies anglaises d'Amérique le long de frontières mal définies. Des périodes de conflit larvé, faites d'embuscades et de coups de main avec l'aide des alliés indiens, alternent avec des périodes de guerre ouverte, correspondant aux grands conflits européens.

En 1754, les Français s'emparent de Fort Necessity, défendu par des miliciens de Virginie sous les ordres du lieutenant-colonel Georges Washington. Les affrontements commencent donc deux ans avant le début officiel de la guerre de Sept ans en Europe. De 1756 à 1758, le marquis de Montcalm, commandant les troupes de la Nouvelle-France, parvient à contenir les tentatives d'invasion anglaise, notamment par la victoire de Fort Carillon (1758). Mais le gouvernement français reste uniquement intéressé par les opérations en Europe, alors que la Grande-Bretagne envoie de nombreux régiments de ligne en renfort et dispose du soutien de ses colonies d'Amérique, qui comptent trente fois plus d'habitants que la Nouvelle-France.

Les Anglais s'emparent de la forteresse de Louisbourg, qui commande l'embouchure du Saint-Laurent, et ils remontent le fleuve jusqu'à Québec. Sous les murs de cette ville a lieu la bataille des plaines d'Abraham (1759) où, en vingt minutes, l'armée franco-canadienne est mise en déroute et Montcalm tué. Les Français se replient sur Montréal, laissant les Britanniques s'installer à Québec pour l'hiver.

Une sortie anglaise

Cependant, le chevalier de Lévis, successeur de Montcalm, n'a pas perdu espoir. Pendant l'hiver, il regroupe les régiments de ligne et complète leurs effectifs grâce aux miliciens canadiens. En avril 1760, il lance une offensive vers Québec. La situation de l'armée anglaise dans la ville n'est guère brillante : mal ravitaillée, subissant les rigueurs de l'hiver canadien, elle a perdu la moitié de ses effectifs. Le général Murray, qui la commande, décide néanmoins d'affronter les Français en rase campagne, d'une part parce que les fortifications de la ville sont rasées, d'autre part parce que ses troupes sont confiantes après la victoire facile remportée l'année précédente.

Le 28 avril à 6 h 30, la garnison anglaise sort de Québec. La ligne de bataille est formée des deux brigades des colonels Burton et Fraser, flanquées sur la droite par l'infanterie légère de Dalling et sur la gauche par les Volunteers et les Rangers de Hazen. La brigade du colonel Young est en réserve, et l'artillerie, composée de 20 pièces, est répartie sur le front des bataillons. L'armée française est rencontrée à deux km des murs de la ville, alors qu'elle commence à se déployer au débouché du bois de Sillery, couverte par une avant-garde de grenadiers et de cavalerie.

Voyant que seule la brigade Royal-Roussillon est en ligne, Murray lance son armée à l'attaque, malgré le terrain boueux qui empêche son artillerie d'agir efficacement. Le chevalier de Lévis décide de faire reculer ses troupes à l'orée du bois pour que les brigades encore en marche sur le chemin de Sainte-Foy aient le temps de se déployer. Sur la droite, la cavalerie abandonne deux redoutes à moitié construites, mais cinq compagnies de grenadiers sont laissées sur une hauteur. Sur la gauche, trois autres compagnies de grenadiers gardent une ferme et un moulin à vent situés sur une petite éminence; attaqués par l'infanterie légère anglaise, ils doivent se replier.

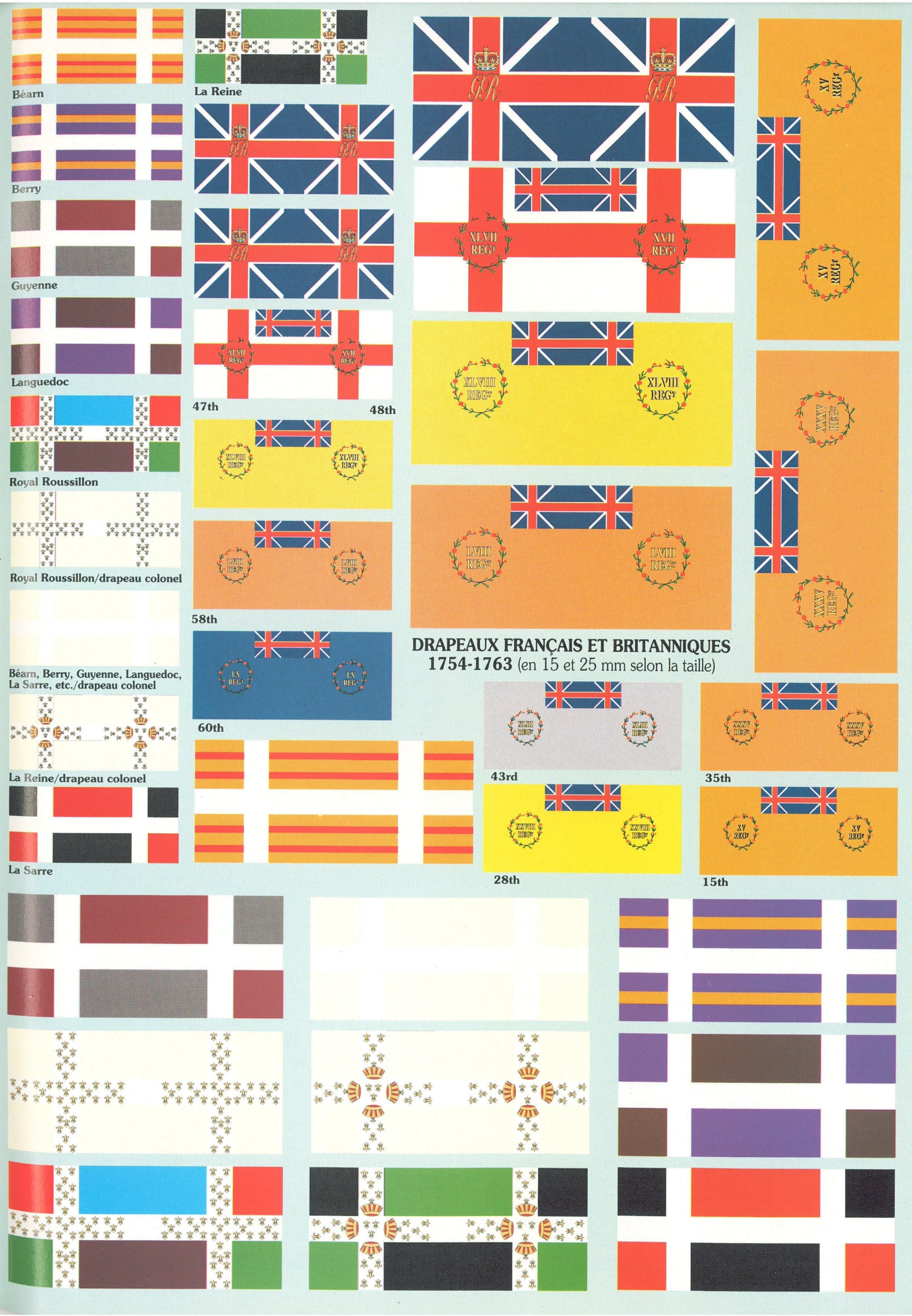
LES DRAPEAUX

Infographie Jean-Marie Mongin

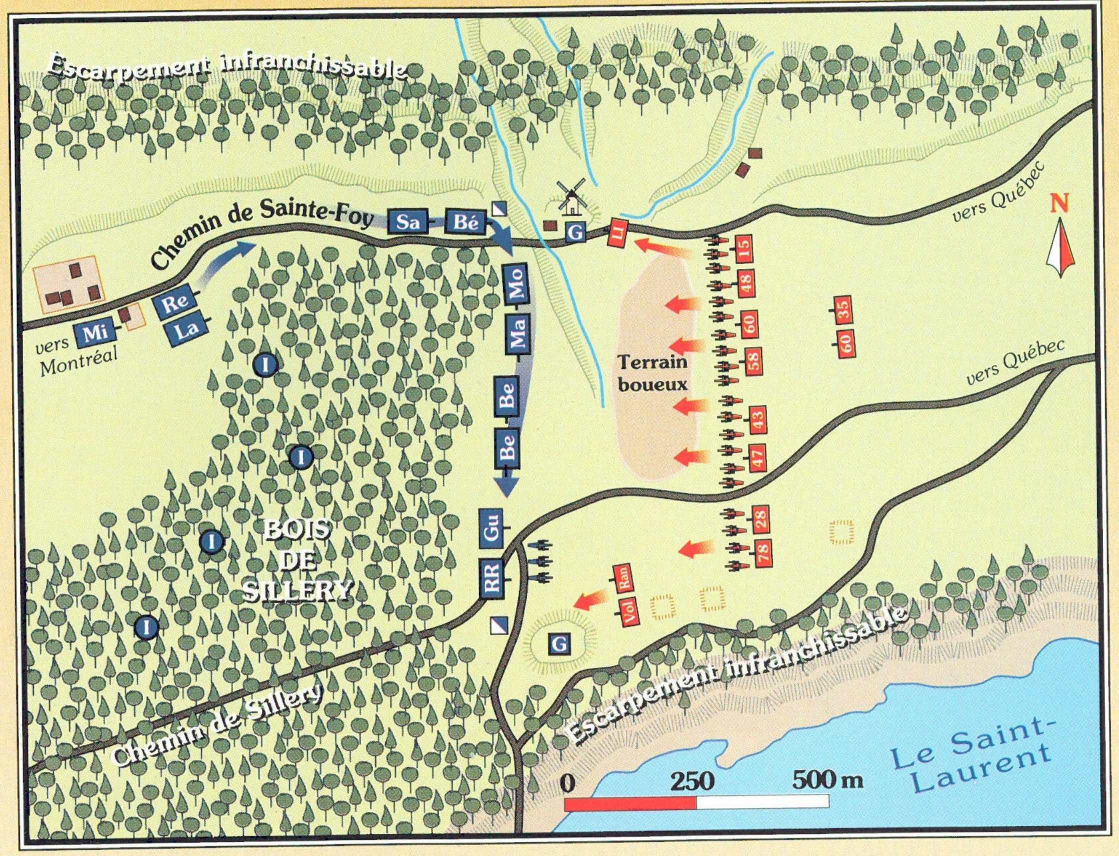
Armée française. Selon l'ordonnance de 1749, il n'y a plus que deux drapeaux (en couleurs) par bataillon, plus le drapeau blanc à croix blanche pour la compagnie colonelle du régiment. On ne connaît pas de représentation de drapeaux pour les compagnies franches de la marine avant le réglement de 1772.

Armée britannique. Deux drapeaux par régiment, le *King's Colour* (drapeau national avec le monogramme du roi) et le *Regimental Colours* (drapeau portant le chiffre du régiment).

(Nos remerciements à Rigo et à Pierre Charrié pour leur aimable aide documentaire)



DRAPEAUX FRANÇAIS ET BRITANNIQUES 1754-1763 (en 15 et 25 mm selon la taille)



Une victoire tactique française...

L'armée française, protégée par un rideau de coureurs des bois, a le temps de se mettre en ordre de bataille et Lévis donne le signe de l'avancée générale. Les grenadiers reprennent le moulin et mettent en déroute l'infanterie légère anglaise pour le reste de la bataille. Au centre, les miliciens canadiens s'élancent en tirailleurs et leurs feux précis éclaircissent les rangs anglais. Sur le flanc droit, grenadiers et miliciens chassent les Rangers et les Volunteers des deux redoutes où ils s'étaient installés. Murray réagit en envoyant un détachement de Highlanders à l'assaut du moulin : un combat acharné s'y déroule, grenadiers et Ecossais du Canada perdant les trois quarts de leurs effectifs.

Pendant ce temps, la brigade Royal-Roussillon entame un mouvement tournant par le bord de la falaise qui longe le Saint-Laurent; menacée sur son flanc gauche, l'armée britannique se replie en bon ordre, mais toute l'artillerie est abandonnée dans la boue. La bataille, qui a duré plus de deux heures, a fait 1 124 morts et blessés du côté anglais, soit environ le tiers de leurs forces, et 1 039 côté franco-canadien, une proportion bien plus faible.

... Et une victoire stratégique anglaise

L'armée française commence le siège de Québec, mais elle manque d'artillerie et de munitions pour entamer les faibles fortifications de la ville. Le 15 mai, deux navires de guerre anglais mouillent dans la rade de Québec, mettant fin aux espoirs de renforts du côté français. L'armée du chevalier de Lévis lève le siège et se retire vers Montréal.

En juillet, les Anglais, disposant d'une supériorité numérique écrasante, lancent leur offensive en trois axes convergents vers Montréal. Le 7 septembre, ils campent sous les murs de la ville et, le lendemain, le gouverneur-général Vandreuil signe l'acte de capitulation. Le Canada est perdu pour la France... ❐

BIBLIOGRAPHIE

L'histoire extraordinaire des soldats de la Nouvelle-France, Jacques Bodin, éd. OCA Communications, 1993.

Guerre du Canada, 1756-1760 : Montcalm et Lévis, H. R. Casgrain, A. Maine, 1899.

Journal des campagne au Canada de 1755 à 1760, Maures de Malartic, Plon, Nourri et Cie, 1890.

L'uniforme militaire au Canada, 1665-1970, J. Summers et R. Chartrand, musées nationaux du Canada, 1981.

The fight for Canada, William Wood, A. Constable, 1904.

Habitants & Highlanders, Bruce Mcfarlane, The Canadian Wargamers Group, 1992.

Ordre de bataille à Sainte-Foy le 28 avril 1760

Les indications de morale et de qualité de l'entraînement sont utilisables pour la plupart des règles sur les guerres de l'Ancien Régime : *Warfare in the Age of Reason* principalement, *The mid-18th Century* (Iain Dickie et Gareth Harding) ou la toute récente *Volley & Bayonets* (voir nos pages Nouveautés).

Qualité de l'entraînement	**Niveau de moral**
V = vétéran	**A** = impétueux
E = expérimenté	**B** = confiant
S = standard	**C** = moyen
I = inexpérimenté	**D** = moral faible.

Armée française

Brigade de La Reine (**S/C**)
Régiment de La Reine (620 hommes)
Régiment du Languedoc (579 hommes)

Brigade de La Sarre (**S/C**)
Régiment Béarn (616 hommes)
Régiment de La Sarre (593 hommes)

Brigade du Royal-Roussillon
Rgt Royal-Roussillon (608 hommes) (**E/C**)
Régiment de Guyenne (603 hommes) (**S/C**)

Brigade du Berry (**S/C**)
Deux bataillons du Berry (1 297 hommes).

Unité de grenadiers (**V/B**)

Les grenadiers sont au nombre de 8 compagnies retirées des régiments de ligne. Cela enlève donc environ 50 h. à chaque bataillon français de ligne (non comptabilisés). Cinq compagnies sont placées dans le moulin et la ferme, et trois sur la hauteur au sud.

Compagnies franches de la Marine (**S/C**, peuvent se mettre en tirailleurs). Deux bns (1 224 h.).

Bataillon de la milice de Montréal (287 hommes). En terrain clair **I/C**, en terrain boisé ou en tirailleurs **S/C**.

Dragons à cheval (205 hommes). Montés **I/C**, à pied **S/C**. Peuvent être en tirailleurs.

Guerriers indiens (278 hommes). Uniquement en tirailleurs. En terrain clair **S/D**, en terrain boisé **E/A**.

Artillerie (**S/C**). Trois canons légers de 2 à 4 livres.

Les régiments de ligne français peuvent tirer par peloton uniquement en défense. En raison de la présence d'une forte part de miliciens canadiens dans les régiments français, 100 hommes par bataillon peuvent se placer en tirailleurs.

Armée anglaise

Infanterie de ligne
15th Infantry Regiment (**E/C**)
28th Infantry Regiment (**E/C**)
35th Infantry Regiment (**E/C**)
43rd Infantry Regiment (**E/C**)
47th Infantry Regiment (**E/C**)
48th Infantry Regiment (**E/C**)
58th Infantry Regiment (**E/C**)
2nd et 3rd btns du 60th Infantry (Royal American) Regiment (**S/C**)
79th Highlanders (**S/B**).

Tous les régiments de ligne anglais baissent d'un point de moral et d'entraînement en terrain boisé. Chaque régiment comprend environ 260 hommes.

Light Infantry (260 hommes).
Peuvent être en tirailleurs (**E/C**).

Rangers (80 h.). Uniquement en tirailleurs (en terrain clair **S/C**, en terrain boisé **E/B**).

Volontaires (100 hommes).
Uniquement en tirailleurs (**I/C**).

Royal Artillery (**S/C**)
Deux pièces de 12-pounder, 18 pièces de 6-pounder, 2 obusiers de 6-inches.

POINTS DE REGLES

Règles spécifiques

1. Le terrain boueux est interdit à l'artillerie, et enlève 1/4 de mouvement à l'infanterie et à la cavalerie.

2. Les redoutes à demi-construites offrent un abri dur contre les feux et un abri léger pour le combat. Elles peuvent contenir 260 h. maximum.

3. Les bois sont denses pour les tirs, clairs pour les mouvements.

4. les pentes sont escarpées (*steep*).

5. L'artillerie des deux camps est tirée à bras d'homme.

Conditions de victoire

La bataille commence à 8 h et peut durer jusqu'à 18 h. Certains objectifs rapportent des points de victoire (**PV**) :

— le moulin : 5 PV;

— la ferme près du moulin : 3 PV;

— la hauteur au sud (occupée au départ par les grenadiers français) : 5 PV;

— les redoutes : chacune 2 PV;

— le débouché de la route au nord-est (route vers Québec) : 5 PV;

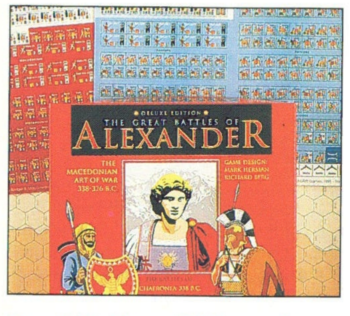
Le gagnant est celui qui a le plus de points de victoire à la fin de la bataille. Au placement, l'Anglais contrôle 11 PV et le Français 13 PV. ❐

Sur le front de l'édition : LES BOÎTES, LES JEUX, LES RÈGLES

par Théophile MONNIER

ACTUALITÉ foisonnante en ce printemps 1995, avec la naissance outre-Atlantique de plusieurs maisons d'édition. Du sang neuf !

GMT



Great Battles of Alexander

Merveille des merveilles, Alexandre est de retour ! La réédition de ***Great Battles of Alexander*** est, c'est peu dire, un événement de première importance pour tous les joueurs sur carte. En effet, la première version de ce jeu, parue en 1991, avait inauguré toute la série *SPQR* mais surtout, *Great Battles of Alexander*, avec son système révolutionnaire, avait véritablement donné un nouvel essor à la pratique du jeu d'histoire. D'autre part, le thème même d'Alexandre le Grand ne peut qu'enflammer l'imagination de tous les joueurs. Cette réédition, présentée comme une version Deluxe, ne propose pas moins de dix batailles antiques — de la campagne de Philippe de Macédoine contre les Grecs à la conquête de l'Inde par Alexandre — avec un graphisme des pions magnifique et un système amélioré (en fait allégé et débarrassé de quelques contradictions).

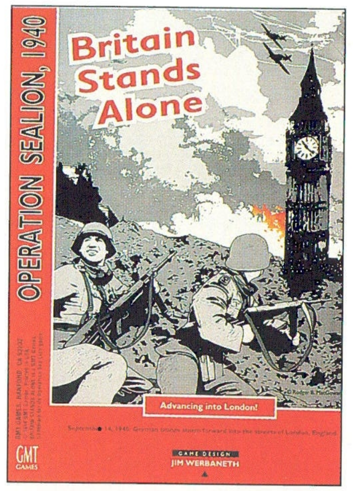
Nous ne reviendrons pas ici sur le système de jeu, déjà longuement présenté dans *VaeVictis* n° 1 pour *SPQR*. Précisons juste que les règles de *Great Battles of Alexander* sont légèrement plus simples, en raison de la moindre capacité tactique des armées de l'époque par rapport à celles de Rome. Il suffit de dire que, du placement initial au choc des phalanges, et malgré quelques petites imperfections, *Great Battles of Alexander* est un vrai bonheur. Bref, selon la formule, si vous aviez deux jeux à emporter sur une île déserte, l'un sera obligatoirement celui-ci (et l'autre... *ASL* bien sûr).

Great Battles of Alexander, jeu en anglais comprenant 720 pions et trois cartes recto-verso. Complexité moyenne, bonne jouabilité en solitaire. Prix : 380 FF.

Britain Stands Alone

Dans un tout autre registre, ***Britain Stands Alone*** traite de la bataille d'Angleterre et de l'hypothétique invasion de la Grande-Bretagne par les troupes de Hitler, quelques semaines après la campagne de France. Une sorte de gigantesque « *Et si...* » donc, un domaine où les jeux deviennent un véritable outil de simulation historique.

En terme de jeu, *Britain Stands Alone* est d'excellente facture. Il bénéficie tout d'abord d'une très bonne présentation, avec deux belles cartes. Le système lui-même parvient à concilier les opérations navales et aériennes — avec des possibilités de réactions aux mouvements adverses — et les opérations terrestres — avec des règles classiques, sans fioritures. Une carte du sud de l'Angleterre permet de représenter le débarquement et l'invasion proprement dits, mais l'intérêt du jeu vient surtout de la carte stratégique — représentant toute la Grande-Bretagne, la mer du Nord et les ports du Continent —, où se déroulent les opérations aériennes et navales. *Britain Stands Alone* est un exercice difficile pour les joueurs, car il faut concilier l'étranglement stratégique de l'Angleterre, la destruction de sa flotte et la préparation de l'invasion. Heureusement, une fois le système de réaction naval et aérien acquis, l'ensemble du jeu se maîtrise facilement.



Les jeux de projection historique, (les « *Et si...* ») sont souvent décevants, par manque de réelle lucidité historique, et ils tournent parfois à de la pure science-fiction (alerte, les Japonais débarquent à Hollywood !). Heureusement, les concepteurs de *Britain Stands Alone* se sont sérieusement intéressé à leur sujet et, d'autre part, la bataille d'Angleterre s'est quand même joué à très peu de choses (comme le disent les Britanniques, « *it was a very a close affair* »). *Britain Stands Alone* propose donc plusieurs scénarios, plusieurs hypothèses historiques en fait, où les forces allemandes démarrent avec une plus ou moins grande maîtrise aérienne.

Bref, voici un jeu qui combine une belle simulation historique, au sens premier du terme, avec une vraie compétition entre les deux joueurs. Pour finir, quelques mots sur la couverture : le graphisme reprend celui du magazine *Signal*, un hebdomadaire de propagande allemand publié en langue d'origine, ainsi qu'en français sous l'Occupation. Et les deux soldats allemands, en train de progresser dans les ruines de Londres vers Big Ben, sont en fait inspirés d'une fameuse photo de combat dans les ruines de Stalingrad. Un bien beau panachée de symboles !

Britain Stands Alone, jeu en anglais comprenant 480 pions et deux cartes, de complexité moyenne. Jouabilité en solitaire moyenne. Prix : 270 FF.

GMT fait également part de la future publication ***The Drive on Leningrad***, signé David James Ritchie, qui a déjà à son actif *Lost Victory* et *Victory in the West*. Enfin, sont aussi attendus ***Danger Zone*** et ***Corsair Leader*** (deux jeux de combats aériens avec cartes) et un jeu sur la guerre de Sécession, signé Richard Berg et Mark Herman.

3W

Nombreuses nouveautés pour cet éditeur, mais la moisson n'est pas de première qualité. Comme souvent, 3W privilégie la diversité des sujets sur la qualité des produits.

BARBARIANS
KP
70 BC - 260 AD
Designer Keith Poulter

Barbarians

Barbarians couvre les guerres incessantes menées par l'empire romain sur sa frontière nord, des campagnes de César et de ses successeurs pour pacifier le lime, au déferlement des grandes invasions à partir du IIᵉ siècle.

Jeu à l'échelle stratégique, *Barbarians* comprend quatre grandes cartes et plus de mille pions. Malheureusement, en dépit d'une apparente richesse (32 scénarios), le tout est très décevant. Les pions sont d'un graphisme très sommaire et le système est beaucoup trop simple pour un jeu à cette échelle. En effet, les règles ne prennent pas en compte le ravitaillement ni les zones de contrôle. De fait, les combats sont résolus lorsque deux unités se trouvent sur le même hexagone, ce qui donne un jeu sans réelle stratégie possible. Chaque joueur avance ses troupes sans idée de manœuvre, puisqu'aucun paramètre n'est pris en compte par les règles, sauf le fait de se trouver dans une forteresse ou un terrain favorable. *Barbarians* se résume donc à une suite de combats sans âme. Si vous aimez les batailles antiques, mieux vaut plutôt profiter de la réédition de *Ancients*, qui reste l'un des meilleurs produits de 3W.

Barbarians : jeu en anglais, comprenant 1 000 pions et quatre cartes. Complexité faible.

3W
Designer Bob Fowler
1946-1949
CHINESE CIVIL WAR

Chinese Civil War

Si *Barbarians* est une déception, ***Chinese Civil War*** est une assez bonne surprise. Au premier abord, le jeu n'est pas d'un très grand attrait : les pions et la carte sont d'une rare laideur et il s'agit en fait de la réédition d'un jeu paru dans le numéro 10 de la revue *Wargamer*, publié en 1978. Autant dire que le système ne bénéficie pas des dernières innovations en matière de jeu d'histoire. Mais il s'agit en fait d'un bon petit jeu, qui peut donner lieu à des parties animées

Chinese Civil War retrace les combats opposant l'armée du Kuomintang de Chang-Kai-Chek aux communistes de Mao-Zedong, juste après la Seconde Guerre mondiale. Le jeu comprend un bon historique de ce conflit, avec des explications sur les deux camps.

Les règles sont très classiques (mouvement-combat, zones de contrôle, lignes de ravitaillement, etc.), mais l'intérêt vient surtout des capacités propres de chaque armées. Les nationalistes disposent ainsi de transport aérien ou naval et d'unités régulières puissantes. En face, les communistes commencent en 1945 comme une

NOUVEAU !

armée de guérilla (avec possibilités de sabotage et des facilités de mouvement) mais connaissent une montée en puissance irrésistible.

Chinese Civil War : jeu en anglais, comprenant un livret de règles, 200 pions et une carte. Complexité faible.

Tahiti

Difficile de trouver un thème plus exotique que celui de ***Tahiti***, un jeu qui permet de simuler les guerres tribales entre Tahitiens vers l'an 800. Malgré un sujet apparemment anodin, *Tahiti* mérite un coup d'œil. Le jeu combine à la fois des règles de production fort claires — construction de village ou de canoë et levée de troupes — et des règles classiques de jeu d'histoire, simplifiées au maximum. Le tout forme un ensemble proche d'un jeu de plateau (apparenté avec *La Vallée des mammouths* de Ludodélire, par exemple) et *Tahiti* est à la frontière entre ce type de jeu et un véritable jeu d'histoire. Bref, un bon jeu d'initiation sur un thème bien éloigné de nos champs de bataille habituels.

Tahiti
CLAN WARFARE
POLYNESIA 759 AD
3W

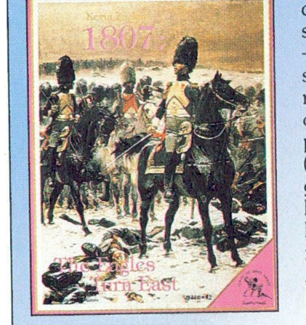
Tahiti : jeu en anglais pour un à quatre joueurs, comprenant 250 pions et une carte. Complexité faible, avec règle permettant le jeu en solitaire.

East Front Battles

3W annonce, à grand renfort de publicités, une série sur le front de l'Est de 1941 à 1945, à l'échelle de la division, intitulée ***East Front Battles***. La série comprendra 11 ou 12 jeux, chacun avec environ 1 000 pions. Une véritable déferlante donc, avec des titres comme *Spires of the Kremlin* (opération Typhoon 1941) — disponible très prochainement —, *Edge of Destruction* (Stalingrad), *Red Storm on the Reich*, etc. En fait, un premier jeu, *Blitzkrieg in the South*, est déjà paru il y a un ans et demi, mais la série était alors annoncée comme beaucoup plus modeste. Le tout semble très prometteur, mais restons prudent, 3W est habitué aux annonces fracassantes non suivies d'effet.

CLASH OF ARMS

1807 - THE EAGLES TURN EAST



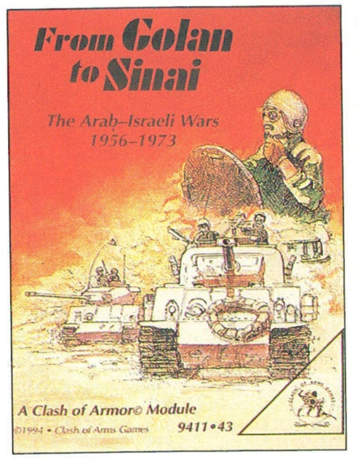
Dorénavant publié par Clash of Arms, voici la sixième livraison de Kevin Zucker dans la série *Campaigns of Napoleon*. Après *1815 - The Emperor returns* — premier jeu de la série chez cet éditeur —, ***1807*** permet de rejouer les batailles de la campagne de Pologne, où Napoléon triomphe de la coalition russo-prussienne, à l'échelle « grand opérationnel » (un pion correspond à un corps d'armée). Le graphisme des pions reprend les principes de la série *Bataille dans l'Age* mais c'est surtout le boîtage qui force l'admiration, avec une magnifique illustration de Detaille, *Le colonel Lepic à Eylau*. Le ton est donné, *1807* est l'œuvre de vrais passionnés de l'Empire ! D'ailleurs, en plus des règles spécifiques, Kevin Zucker fournit un livret d'étude qui est un véritable historique de la campagne, avec des explications sur les règles qui en découlent.

Le système de règles, immédiatement accessible à tous les connaisseurs de la série, est suffisamment simple et rodé pour ne demander qu'un effort minime d'apprentissage aux nouveaux. L'échelle du jeu permet de simuler les campagnes plutôt que les batailles, et l'accent est mis sur le commandement, l'organisation, l'activation des corps et le ravitaillement. Le fonctionnement de l'ensemble est assez déroutant au premier abord car seuls les chefs sont représentés sur la carte. Les unités de combat, elles, sont disposées sur des aides de jeu à part, correspondant aux généraux présents sur carte et qui manœuvrent eux-mêmes face cachée. Ce système permet ainsi d'entretenir un grand facteur d'incertitude — tout en limitant l'empilement — et oblige les joueurs à élaborer une stratégie globale, centrée essentiellement sur le contrôle des lignes de ravitaillement, dans un vaste espace où la manœuvre stratégique est essentielle.

Jeu en anglais, de complexité moyenne. Prix : 365 FF.

Marc BRANDSMA

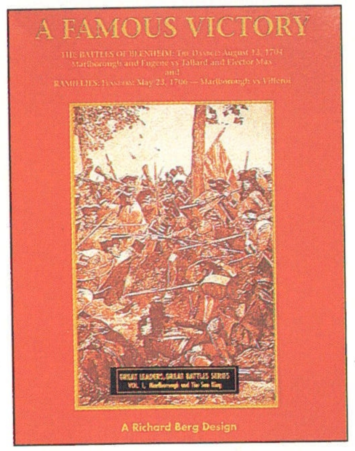
Précision : dans VV1, nos informations sur la série Les *batailles dans l'Age* étaient incomplètes. Tout d'abord, cette série trouve sa source dans un jeu mis au point par Monte Mattson et Dennis Spoors, vieilles figures du jeu d'histoire outre-atlantique, au début des années quatre vingt. Depuis, Clash Of Arms a édité l'ensemble de la série, sous la direction d'Ed Wimble, et l'on compte aujourd'hui huit volumes : Talavera, Albuera, Auerstaedt, Eylau, Ligny, Quatre Bras, Wavre, Waterloo. Et ce n'est pas fini, puisque, comme nous vous l'annoncions, *La bataille de Coruna* doit bientôt paraître, suivie d'une série sur la campagne de 1813.


From Golan to Sinai
The Arab-Israeli Wars 1956-1973
A Clash of Armor© Module
©1994 • Clash of Arms Games 9411•43

From Golan to Sinaï (figurines)

Le nouveau module annoncé pour *Clash of Armor* est disponible. ***From Golan to Sinaï*** comprend six scénarios très complets sur les guerres israélo-arabes avec, pour chaque scénario, une carte avec tous les éléments du terrain, le détail des forces et des règles spéciales. De plus, un certain nombre de règles — comme l'usage de missiles anti-char — permettent de mettre à jour *Clash of Armor* pour le combat moderne. Rappelons que *Clash of Armor* est adapté au combat à l'échelle du bataillon, et chaque scénario met en scène environ une division blindée de chaque côté, ce qui correspond à une cinquantaine de figurines de chars. Prix : 130 FF.

MOMENTS IN HISTORY



A Famous Victory

Décidément, Richard Berg est incontournable ! C'est lui en effet qui a conçu ce nouveau jeu chez l'éditeur Moments in History, sur le thème peu courant de l'Ancien Régime. ***A Famous Victory*** permet de jouer les deux grandes batailles de la guerre de Succession d'Espagne, Blenheim et Ramillies, au tout début du XVIIIe siècle. Le brillant duc de Malborough *s'en va-t-en guerre* à la tête des armées coalisés anglaises, hollandaises et de petits Etats allemands, et parvient à battre à deux reprises l'armée française et ses alliés, pourtant en supériorité numérique mais dominée stratégiquement.

Le jeu reprend les mêmes principes que *Waterloo* de GMT, ce qui semble normal puisqu'il s'agit du même concepteur. Le système de commandement de la série *SPQR*, valable pour des batailles rangées à cette échelle, s'adapte finalement assez bien à d'autres époques. On retrouve donc, dans *A Famous Victory*, le principe des marqueurs d'initiative, aléatoirement tirés au sort pendant le tour, et qui permettent au joueur d'activer les commandants d'unités (ici, des chefs de ligne). De même, pour agir sans pénalité, les unités doivent être dans le rayon de commandement de leur chef de ligne, qui doit lui même être dans celui du commandant d'armée. On le voit, ce jeu aurait très bien pu être publié par GMT (à tel point que la présentation des règles suit la même maquette). Bien sûr, certaines modifications propres au combat de l'époque ont été apportés : pas d'unité en tirailleurs, grande rigidité de manœuvre pour l'infanterie, attaque en « caracole » pour la cavalerie, charge ventre à terre réservée à la cavalerie anglaise, etc. Les pions, là encore, sont similaires, à ceux de *Waterloo* (silhouettes de soldats en uniforme) mais la qualité graphique est moins bonne et témoigne de très nombreuses erreurs uniformologiques.

En conclusion, tous les habitués des jeux de la série de GMT peuvent jouer sans peine à *A Famous Victory*. Quant aux autres, voici une nouvelle occasion de découvrir ce système excellent.

A Famous Victory, jeu en anglais comprenant 720 pions et une carte recto-verso. Bonne jouabilité en solitaire, complexité moyenne. Prix : 290 FF.

Et dans un *Moment*...

Moments in History dévoile également beaucoup de ses projets :

Piercing the Reich utilise un système amélioré de *Triumphant Fox* pour simuler la bataille d'Aachen. Ce jeu, prévu pour fin avril, comprend une carte et 360 pions. *Command Magazine* n° 33 publiera un article historique sur cette bataille.

Mediterranean Theatre of Operations, annoncé pour juillet, intègre les éléments aériens, terrestres et navals des combats dans cette zone pendant la Seconde Guerre mondiale. Le système est toutefois relativement simple et le matériel se compose d'une carte et de 480 à 600 pions.

Par ailleurs, les jeux suivants sont annoncés, mais sans date de sortie.

All Quiet on the Western Front ? est un jeu signé Ted Raicer, traitant de l'offensive allemande de mars à novembre 1918. Il comprendra deux cartes et 600 pions.

A Famous Victory II, suite du premier volume de la série, retracera les batailles de Ourdenarde (1708) et Malplaquet (1709).

Operation Winterstorm se penchera sur la tentative du LVII Panzer-Korps pour percer la ceinture soviétique encerclant l'armée allemande à Stalingrad. Le jeu comprendra une carte et 480 pions.

Eastwall : Battles for the Dnepr, *September 1943-February 1944* (signé John Desch) reprendra le système de *Ring of Fire*, avec toutefois des additifs pour le ravitaillement et les parachutistes. Il comprendra une carte et 600 pions.

REVUE DE PRESSE

The Canadian Wargamers Journal
Command at Sea
ALSO IN THIS ISSUE
DECISION IN FRANCE, KÖLIN, TRIUMPHANT FOX, NAPOLEON
AVALANCHE, NO BETTER PLACE TO DIE, FATAL ALLIANCES
BATTLES OF WATERLOO, RING OF FIRE, ARDENNES, LOST VICTORY
MEDFRONT, ROCKET'S RED GLARE, THE RISE OF THE LUFTWAFFE

● THE CANADIAN WARGAMERS JOURNAL

Véritable mutation pour ce magazine, longtemps limité à un format poche : le voici en grand format avec couverture couleur. En plus d'être indépendant — toutes les autres revues américaines de jeu sont liées à un éditeur — le *Canadian Wargamers Journal* présente également la particularité de traiter aussi bien les jeux sur cartes que les jeux avec figurines. On y retrouve la plume des meilleurs spécialistes d'outre-Atlantique mais aussi d'outre-Manche, puisque Duncan Macfarlane, rédacteur en chef de *Wargames Illustrated*, se trouve dans l'équipe de rédaction. Longtemps consacré presque exclusivement à *World in Flames*, le *CWJ* nouvelle formule fait assaut de diversité : *Command at Sea*, *Kölin*, *Ardennes*, *Lost Victory*, etc. Tous les articles sont accompagnés d'aides de jeu divers.

The Canadian Wargamers Journal, Box 1725, Station M, Calgary, Alberta T2P 2L7 Canada. $23 l'abonnement (quatre numéros).

● GAME FIX

Inconnu en France jusqu'à présent, *Game Fix* est un magazine récent, d'une trentaine de pages, qui propose des articles historiques et un jeu en encart. L'ensemble est un peu léger, surtout pour un prix excessif ($100 l'abonnement à l'étranger, pour quatre numéros par an). Le jeu en encart est un jeu de cartes qui simule les campagnes de bombardements aériens contre l'Allemagne de 1941 à 1945.

Game Fix, Games Publication Group, 8795 La Riviera Dr., n° 182, Sacramento CA 95826, USA.

● ZONE OF CONTROL

Décidemment, le jeu d'histoire connaît un période de grand développement, comme en témoigne l'apparition de ce nouveau magazine. *Zone of Control*, publication américaine de 52 pages, se veut là encore tout-à-fait indépendante des éditeurs. En noir et blanc, avec une présentation sobre mais agréable, *Zone of Control* présente essentiellement les nouveautés en jeu sur carte, de manière détaillée. On n'y trouve donc aucun aide de jeu, scénario ou jeu en encart.

Zones of Control, 1914 40th Place, Des Moines, IA 50310, USA. $24 l'abonnement annuel (quatre numéros par an).

In their Quiet Fields
Antietam II

THE GAMERS

In their Quiet Fields II

Sous-titré ***Antietam***, ***In their Quiet Fields II*** est tout simplement la réédition du premier jeu de la *Civil War, Brigade Series*, totalement épuisé. Donc, « *by popular demand* », re-voici la simulation de la bataille de Sharspburg (pour les Sudistes), la journée la plus sanglante de la guerre de Sécession, qui voit s'opposer le général Lee au général fédéré McClellan, le 17 septembre 1862. Attaqué à trois contre un, l'armée sudiste parvient à tenir ses positions mais, sévèrement malmenée, elle doit se retirer vers le sud. La campagne du Maryland, offensive des troupes sudistes en territoire nordiste, s'achève sans résultat.

Si la carte du jeu est plaisante, les pions sont vraiment décevants, ressemblant tous à des marqueurs. Le système est similaire à celui d'Austerlitz, déjà présenté dans *VaeVictis* n° 1 (page 16), ce qui est logique puisque la série Empire est inspirée de la série Civil War. Sans être extrêmement complexe (le livret fait une trentaine de pages), les règles de *In their Quiet Fields* exigent une certaine pratique, combinant système d'ordre, organisation des corps, formation de unités, morale, etc.

In their Quiet Fields II, jeu en anglais comprenant 420 pions et une carte couleur. Relativement complexe. Prix : 235 FF.

Enfin, toujours aussi dynamique, The Gamers nous annonce un programme très alléchant pour cette année. Le numéro 16 de leur revue interne, ***Operations***, devrait être publié en même temps que ***April's Harvest***. Ce jeu, composé d'une carte et de 280 pions, permet de rejouer la bataille de Shiloh, qui a lieu en 1862 sur les rives du Tennessee. Comme *In their Quiet Fields*, il utilise le système de la *Civil War, Brigade Series*. Pour ce qui suivra, ***Yom Kippur*** est programmé pour le 15 mai (une carte et 280 pions). Ensuite, deux autres jeux verront le jour au début de l'été : ***Tunisia***, qui comme son nom l'indique concerne la campagne de Tunisie en 1943 (deux cartes et 840 pions, série opérationnelle), et ***Black Wednesday***, qui traite de l'affrontement entre les Espagnols de la division « Azul » et les Soviétiques en février 1943, dans le nord de l'Union soviétique (deux cartes et 980 pions, série tactique).

AZURE WISH

Après le grand succès de *Europa Universalis*, qui vient d'être traduit pour son exportation sur le marché américain, — allez les petits Français ! — et *Grand Siècle*, véritable « pavé » stratégique, Azure Wish nous propose à présent deux jeux de taille plus raisonnable.

Salve

Ce serait mentir que de cacher la vérité, ***Salve*** est tout simplement une adaptation du bon vieux jeu de la bataille navale. On trouve donc deux cartes identiques, sur lesquelles les joueurs placent en secret leurs unités navales, un port et quelques champs de mines. Et après, en avant pour une série de touché-coulé ! Heureusement, le système comporte quelques améliorations : les navires sont historiquement identifiés, avec des capacité de tir et de blindage, et ils peuvent se déplacer ou être réparés. Enfin, l'usage de pions événement ajoute un peu de saveur à l'ensemble.

Bref, *Salve* se range dans la catégorie de jeux de plateau à thème historique, agréable à pratiquer et susceptible d'intéresser tout le monde.

Salve, jeu en français comprenant 160 pions et deux cartes identiques. Complexité faible.

Rossyïa 1917

Sur le thème tout à fait passionnant de la guerre civile russe, Azure Wish propose un jeu très séduisant. ***Rossyïa 1917*** permet, en plusieurs scénarios, de simuler toutes les guerres révolutionnaires (ou contre-révolutionnaires selon le point de vue) entre Rouges et Blancs, de 1917 à 1920. On retrouve donc les armées blanches de Wrangel ou Denikine et les hordes de Koltchak, soutenues par divers contingents de troupes alliées, finlandais, polonais ou occidentaux, opposées aux bolcheviques menés par Trostki. *Rossyïa 1917* sera disponible courant avril.

Rossyïa 1917
la Révolution Russe

EN BREF

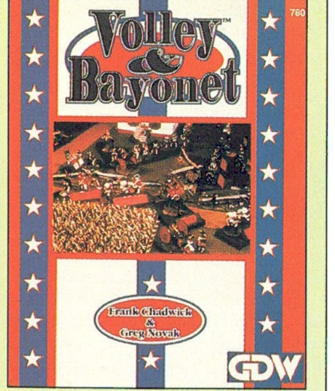
Les produits suivants, quand ils sont publiés par de petits éditeurs, sont souvent difficilement disponibles en France. Le mieux est de vous renseigner auprès de votre revendeur habituel ou auprès des spécialistes annonçant dans *VaeVictis*. Il est également possible de les commander directement aux Etats-Unis, soit chez l'éditeur, soit chez des distributeurs.

Game Publication Group

Ce tout nouvel éditeur d'outre-Atlantique prévoit de sortir prochainement les jeux ***Rebel Yell !*** (jeu tactique sur la guerre de Sécession) et ***Peace In Our Time*** (la Seconde Guerre mondiale au niveau stratégique). *Rebel Yell !* devrait comprendre 900 pions, six cartes géomorphiques (à la manière d'ASL), une carte supplémentaire pour les combats et un livret de règles de 32 pages. Un pion sera équivalent à 100 hommes ou 2 canons, et les joueurs incarneront un chef de divi-

Jeu avec figurines 1700-1890 VOLLEY & BAYONETS

La dernière production de GDW porte sur la période de la poudre noire, du début du XVIIIe siècle à la fin du XIXe. Les mécanismes de cette règle pour le jeu avec figurines sont résolument tournés vers le jeu stratégique : un élément, de 7,5 cm de côté, représente de 4 à 6 bataillons ou 10 escadrons de cavalerie — l'équivalent d'une brigade —, le nombre et l'échelle des figurines par élément étant libre. Un tour de jeu équivaut à une heure, sur un terrain au 1/4000. Les deux tiers du livret sont consacrés à la reconstitution de batailles historiques : Lobositz, Minden (guerre de Sept ans), Brandywine (révolution américaine) Marengo, Austerlitz, mais aussi Manassas (guerre de Sécession) ou Saint-Privat (1870).

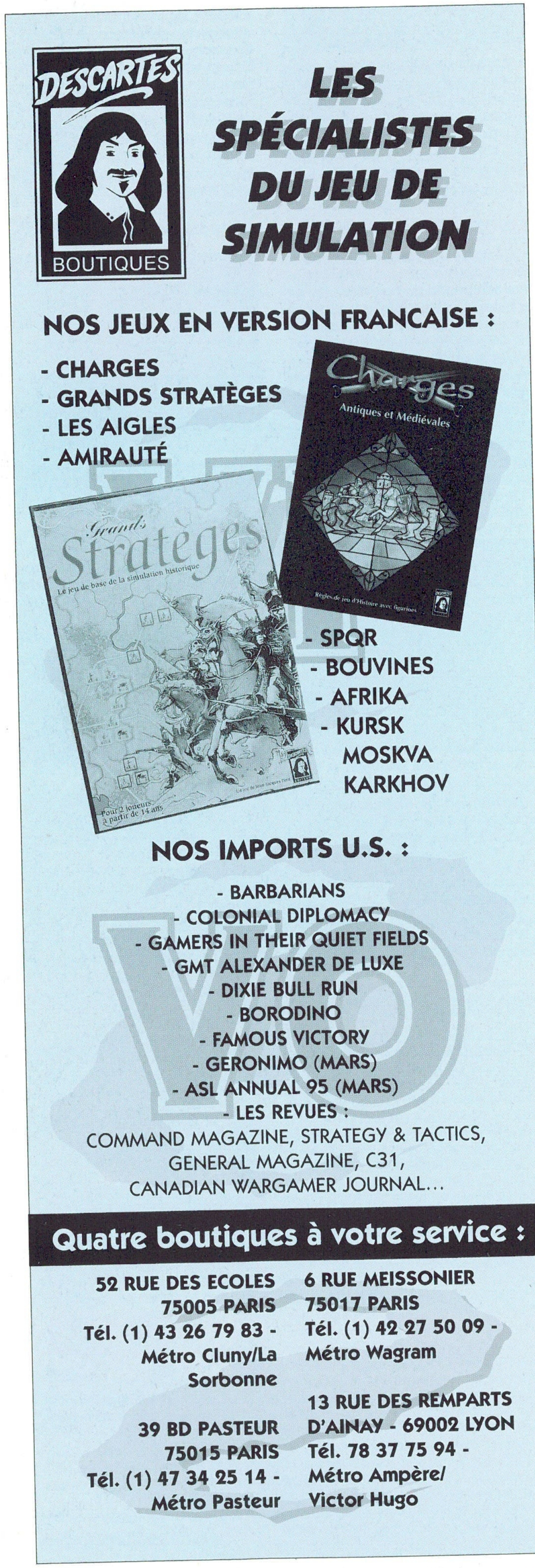


Les règles proprement dites ne couvrent qu'une quinzaine de pages (sur cent...) et la jouabilité a été grandement privilégiée, parfois à l'excès. Le jeu tactique est ainsi réduit à sa plus simple expression, — une seule et unique formation pour l'infanterie napoléonienne, par exemple — et les spécificités de chaque période ne sont pas assez approfondies. En contrepartie, il suffit d'une après-midi pour reconstituer une bataille.

Volley & Bayonets n'apporte pas de grandes innovations dans le domaine du jeu avec figurines, mais elle bénéficie du sérieux et de l'habituel soutien apporté par GDW à toutes ses productions : une extension sur la guerre de Sécession est déjà annoncée pour cette année.

Volley & Bayonets, règle en anglais pour jeu avec figurines, pour les périodes de 1700 à 1890. Prix : 110 FF.

Jean-Philippe IMBACH



DESCARTES
BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOS JEUX EN VERSION FRANCAISE :

- CHARGES
- GRANDS STRATÈGES
- LES AIGLES
- AMIRAUTÉ
- SPQR
- BOUVINES
- AFRIKA
- KURSK
MOSKVA
KARKHOV

NOS IMPORTS U.S. :

- BARBARIANS
- COLONIAL DIPLOMACY
- GAMERS IN THEIR QUIET FIELDS
- GMT ALEXANDER DE LUXE
- DIXIE BULL RUN
- BORODINO
- FAMOUS VICTORY
- GERONIMO (MARS)
- ASL ANNUAL 95 (MARS)
- LES REVUES :
COMMAND MAGAZINE, STRATEGY & TACTICS,
GENERAL MAGAZINE, C31,
CANADIAN WARGAMER JOURNAL...

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ECOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83 -
Métro Cluny/La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09 -
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14 -
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94 -
Métro Ampère/
Victor Hugo

sion. D'autre part, cette société édite aussi la revue *Gamefix* (voir l'encadré *Revue de presse* p. 40).

XTR

La revue ***Command Magazine***, éditée par XTR, annonce le programme suivant pour ses prochains numéros : *Bunker Hill* (même système que *Hougoumont*), *Great War in Europe* (deux cartes et 1 200 pions pour la Première Guerre mondiale), *Mason-Dixon* (hypothétique guerre de Sécession à une époque beaucoup plus récente), SS-Panzer (la bataille de Prokhorovka au niveau de la compagnie), *Mukden* (bataille décisive de la guerre russo-japonaise) et enfin *Strike North* (invasion allemande de la Scandinavie en 1940).

Games USA

Un nouvel éditeur, nommé Games USA, vient de publier ***Borodino*** (une carte et 300 pions), et prévoit les sorties prochaines de *Friedland* et *Eylau*. Tous ces jeux font partie d'une série intitulée Eagles of the Empire. ***Steel Seas***, dans un tout autre registre, est également annoncé. Il permettra de simuler les combats navals durant la Première Guerre Mondiale.

Triumph Game Company

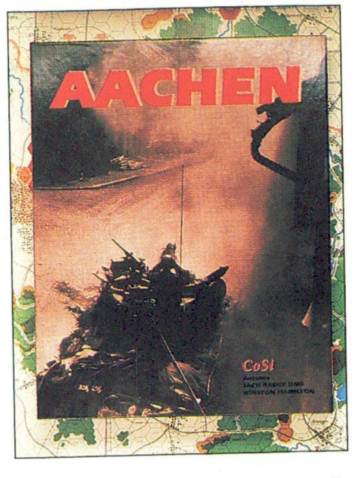
Encore un nouvel éditeur, Triumph annonce la parution de plusieurs jeux : ***Alexander The Great*** (au niveau stratégique), ***Reconquista*** (Chrétiens contre Musulmans), et ***Hordes of Genghis Khan*** (jeu stratégique sur les conquêtes mongoles).

Avalon Hill

La firme de Baltimore doit bientôt faire paraître ***Panzerblitz II***, réédition du bon vieux best-seller, et ***Stonewall in the Valley,*** 4e volume de la série sur la guerre de Sécession. Gageons que ce dernier sera aussi bon que ses prédécesseurs. Par ailleurs, événement considérable, Avalon Hill annonce également la sortie d'un système de jeu en solitaire pour ***ASL***. Nul doute que ce chapitre de règles, programmé pour cet été, va connaître des ventes explosives. La suite de *Kampgruppe Peiper*, ***KGP II***, est également prévue pour cet automne.

Pacifica Games

La nouvelle société Pacifica Games annonce la sortie de son jeu ***I Shall Return*** pour la fin 1995, voire début 1996. Ce jeu couvrira les opérations terrestres, aériennes, et navales dans les Philippines en 1941/1942 et 1944/1945. Le jeu devrait comprendre deux cartes standards et près de 1 000 pions. Il semble que les jeux de cette série soient la contrepartie de la série *Europa*. Les différents scénarios proposés traiteront, entre autres, des batailles de Leyte et de Luzon. Cette série s'annonce comme relativement complexe puisque les unités terrestres ne comporteront pas moins de 15 informations, les unités aériennes, 13, et les unités navales, 20 ! Il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'une série destinée aux vétérans. Le volume suivant s'intitulera *Rising Sun Zenith* et examinera les affrontements pour les îles Salomon, la Nouvelle-Guinée et le nord de l'Australie. Mais ce dernier jeu n'est attendu que pour la fin 1996.



Cosi

Pour terminer, encore un nouvel éditeur, mais allemand cette fois-ci. Cosi produit des rééditions en collaboration avec la marque américaine 3W.

Aachen, déjà publié en 1983 par People's War Games, traite des très violents combats qui se déroulent en septembre et octobre 1944 pour la prise de la capitale de Charlemagne (Aix-la-Chapelle en français), à l'échelle du bataillon. La carte est assez plaisante et les pions, qui portent la silhouette des types de véhicule, sont également réussis. Par contre, défaut majeur, unités allemandes ou américaines ont quasiment la même couleur (un vert olive plus ou moins pâle) et il est difficile de les différencier.

Pour le système de règles, *Aachen* est à la pointe de ce qui se fait en matière de jeu à cette échelle. Toutes les unités se placent de manière cachée, et des règles d'observation permettent de découvrir plus ou moins vite l'identité exacte des unités ennemies. Comme dans *Lost Victory*, les joueurs s'engagent à mener un certain nombre d'attaque pour prendre l'initiative. Tout en étant facilement abordables, les règles prennent en compte les facteurs d'artillerie, la capacité blindé et antichar et le moral des troupes. Dans l'ensemble, un jeu très honnête à un prix raisonnable.

Aachen, jeu en anglais comprenant une carte et 500 pions. Complexité moyenne. Prix : 229 FF.

Beaucoup plus classique, ***Panzerkrieg*** traite des combats au sud de l'Union soviétique, de 1941 à 1944, à l'échelle opérationnelle (un pion correspond à une division). Il s'agit en fait de la réédition du fameux *Russian Campaign* d'Avalon Hill, que tout joueur se doit d'essayer une fois dans sa vie. Les règles, plaisantes et sans prétentions, sont ultra-classiques. À part une couche de vernis, carte et pions n'ont pas changé d'un pouce. Une valeur sûre donc, pour initier un passionné d'histoire ou pour une partie acharnée le temps d'un soirée.

Panzerkrieg, jeu en anglais comprenant une carte et 500 pions. Complexité faible. Prix : 275 FF.

Merci au magasin l'Œuf Cube pour le soutien apporté à la réalisation de cette rubrique.

STRATÉGIE INFORMATIQUE

Véritable explosion de nouveautés dans le domaine des jeux informatiques. La raison en est simple : Avalon Hill fait enfin paraître tous les produits annoncés depuis de longs mois. La qualité est au rendez-vous, et notre rubrique *Nouveautés* est donc entièrement consacrée aux jeux de cet éditeur.

Avant de présenter ces nouveautés, il convient de préciser que les produits Avalon Hill sont souvent très mal distribués en France. Néanmoins, Keith Zabalaoui, directeur de la firme Atomic Games — qui coproduit la série *V for Victory* (dorénavant appelée *World at War*) — nous a expliqué sur le réseau Internet que les responsables de ces deux sociétés étaient bien conscients de ce problème, et que des efforts allaient être entrepris pour rendre plus accessibles ces merveilleux programmes par chez nous. Dans l'attente, ces jeux sont quand même occasionnellement en vente chez les spécialistes de la micro et, en dernier ressort, les passionnés pourrait toujours contacter leur *pen-friend* (correspondant) aux Etats-Unis.

Flight Commander 2

Véritable révolution dans l'univers du combat aérien, ***Flight Commander 2***[1] permet enfin, comme l'annonce fièrement l'éditeur, de mener des campagnes aériennes, *« avec son cerveau, pas avec son joystick »*. Consacré à l'époque contemporaine — de la guerre de Corée au futur immédiat —, *Flight Commander 2* est directement inspiré des jeux sur carte, comme *Air War* ou *Flight Leader*. Le joueur contrôle une flotte aérienne et dirige les actions de ses avions exactement de la même manière qu'il le ferait avec des pions en cartons, mais sans avoir à gérer toutes les contraintes techniques. Ce programme est donc avant tout destiné aux passionnés de jeux sur carte, et non à ceux qui pratiquent la simulation aérienne en temps réel.

Flight Commander utilise un tour de jeu séquentiel. Le joueur donne ses ordres à chacun de ses appareil grâce une interface très simple d'utilisation, en cliquant sur les actions possibles. Les mouvements, par exemple, sont commandés à partir d'un joystick visible sur l'écran — un clin d'œil au classique simulateur de vol. Tous les mouvements des appareils amis sont résolus simultanément.

Un véritable jeu d'histoire

Les tirs sont également commandés par un simple clic, l'ordinateur donnant toute les informations sur la cible lorsque l'on promène le curseur sur les appareils ennemis. L'action des joueurs se limite, pourrait-on dire, aux tirs et aux mouvements, l'ordinateur gérant tous les systèmes de contre-mesures électroniques, la résolution des attaques ou les problèmes de logistique (comme la consommation de carburant selon l'emport d'armement). Mais le jeu exige un véritable maîtrise tactique, car la capacité du programme lui permet de prendre en compte tous les éléments du combat aérien entre chasseurs à réaction. La maniabilité des appareils et leur charge déterminent leur capacité au combat tournoyant et la précision du tir des missiles.

Il est possible d'effectuer ainsi de véritables acrobaties aériennes pour échapper aux tirs adverses, et les capacités des pilotes influent sur les performances des appareils. Bien sûr, toutes les caractéristiques techniques des avions sont prises en compte, et la supériorité en appareillage électronique est déterminante pour l'issue d'un combat. *Flight Commander 2* est à ce titre d'une richesse exceptionnelle, puisque tous les appareils aériens de la plupart des nations du globe sont disponibles.

Le générateur de scénarios

Les campagnes proposées couvrent ainsi la plupart des conflits importants des quarante dernières années, mais la force du programme vient surtout de son générateur de scénarios. Le joueur peut entièrement calibrer un scénario, selon la période de l'engagement, sa durée et sa difficulté, tout en laissant le soin à l'ordinateur de lui réserver quelques petites surprises, souvent fort désagréables ! Seul regret, il s'agit uniquement de missions de chasse ou d'attaque tactique au sol, et les bombardiers géants ne sont pas inclus dans la danse. Il est même possible de faire voler le Rafale français ou l'European Fighter Aircraft, voire le JAS Gripen suédois (mais là, les connaisseurs diront qu'on entre dans la quatrième dimension).

Les campagnes complètes mettent le joueur à la tête d'une escadrille. Du Vietnam à l'habituel affrontement hypothétique Est-Ouest, le joueur doit gérer ses pilotes, ses munitions, les renforts éventuels, etc., et remplir une gamme très variée de missions.

Enfin, comme si ce n'était pas suffisant, l'environnement sonore est également une réussite, avec les commentaires radio des pilotes et de la base, le bruit du départ des missiles et les tirs de DCA.

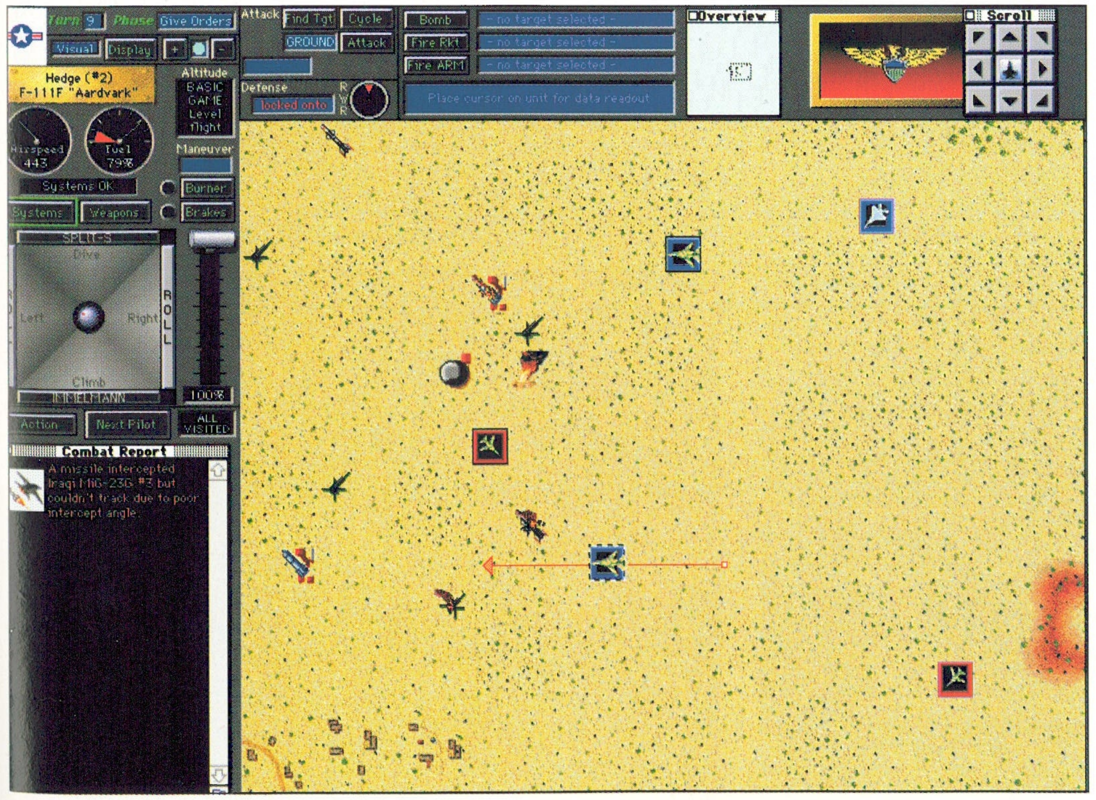
On l'aura compris, *Flight Commander 2* combine à la fois la jouabilité, une interface excessivement maniable, une grande diversité de missions et un traitement innovant d'un sujet largement traité par ailleurs. Pour tous les passionnés de jeux d'histoire, et surtout pour tous les adeptes de ces jeux — impossibles à pratiquer — qui tentent de simuler le combat aérien moderne avec des règles à peu près compréhensibles, *Flight Commander 2* est une véritable révolution. Captivant, passionnant, très facile à jouer, c'est une réussite indéniable.

Flight Commander 2 est disponible pour PC ou Mac, et sur CD-Rom. Il nécessite au moins un 386.

World at War

Comme nous vous l'expliquions dans *VV* n° 1, Avalon Hill co-développe maintenant la série *V for Victory* d'Atomic Games. Rebaptisée *World at War*, cette série comprend maintenant deux titres supplémentaires, ***Operation Crusader*** — sur la guerre du désert, en novembre 1941 — et ***Stalingrad***, — sur les derniers combats acharnés dans la ville et l'offensive soviétique Uranus. Chaque module comprend sept scé-

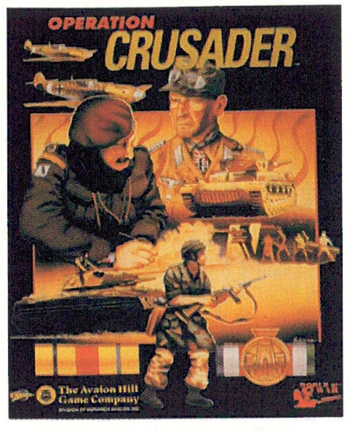
L'écran de combat de *Flight Commander 2*. Sur ce scénario de base, deux F-111F, protégés par deux chasseurs F-15, ont pour objectif une base de Scud en territoire irakien. Une mission apparemment facile, mais la combinaison de chasse ennemie (des MiG-23), de missiles SAM et de DCA de tous calibres se révèle redoutables. En plus des informations en permanence sur l'écran, et qui varient avec chaque appareil, l'ordinateur fournit continuellement des informations générales, comme le résultat des tirs ou les actions ennemies. Si le jeu se déroule par tour, la rapidité du combat et la multitude d'événements exigent une attention de tous les instants.



A missile intercepted Iraqi MiG-23G #3 but couldn't track due to poor intercept angle.

---

[1] La première version de *Flight Commander* a été conçue par une petite société américaine, Big Time Software, mais le jeu était tellement excellent qu'Avalon Hill s'est empressé de proposer un développement plus « sérieux » pour ce produit, et surtout le soutien d'un groupe rompu aux ficelles du marketing. D'où cette version n° 2.



narios, de taille croissante et qui font intervenir, par exemple, les Italiens dans le désert, et les Roumains et Hongrois dans les steppes glacées. Une belle diversité !

Par rapport aux anciennes version, l'interface a été sensiblement améliorée, avec un accès direct à la plupart des fonctions, comme le rattachement des unités, le ravitaillement ou le soutien aérien. Il devient également possible de mener des reconnaissances aériennes. Les chefs historiques, comme Chuikov ou Rommel, font une apparition remarquée : assignée à une division, ils influencent les capacités de combat ou de défense. Enfin, l'environnement sonore a été amélioré, et on a droit maintenant à des beaux bruits de combats et quelques hymnes nationaux. L'autre amélioration notable touche au livret de règles, impeccablement présenté, et qui permet de mieux comprendre le déroulement des combats et le rôle joué par la plupart des paramètres. Par contre, l'absence des tables de combat se fait toujours autant sentir, et la résolution des engagements par l'ordinateur reste encore un mystère.

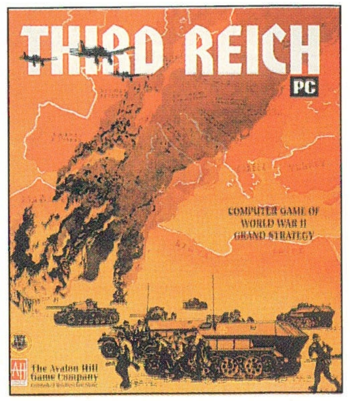
Les jeux de la série des *World at War* sont sans aucun doute les meilleurs jeux d'histoire sur ordinateur : c'est une adaptation presque parfaite des jeux sur carte, l'ordinateur se défend bien, le système est très complet, réaliste et rigoureux. Seul défaut, les conditions de victoire — basée sur les points obtenus en s'emparant d'objectifs et en détruisant des unités ennemies — ne comportent pas de possibilités de victoire automatique, et il faut jouer les scénarios jusqu'à la fin pour gagner, même si l'adversaire est réduit à quelques miettes d'unités. De plus, la plupart des scénarios mettent en scène un très grand nombre d'unités (une centaine de pions environ) et il faut donner des ordres aux unités presque chaque tour. Le jeu est donc long, très long. Mais quand on aime, on ne compte pas son temps !

World at War : disponible sur PC, Mac et CD-Rom. Pour 386 ou plus.

Beyond Squad Leader

Non, vous ne rêvez pas ! Voici bien, en avant-première exclusive, l'illustration de la boîte de ***Beyond Squad Leader***, l'adaptation tant attendue du fameux jeu sur carte. La sortie de *Beyond Squad Leader* est annoncée pour le troisième trimestre 1995, et il sera dur d'attendre jusque là. Par rapport à la version sur carte, la version informatique est à une échelle encore plus précise. Le joueur contrôle chaque soldat plutôt que des groupes de combat. Les fantassins sont individualisés par un ensemble de caractéristiques, et le jeu s'apparente plus à un jeu qu'escarmouche qu'à une simulation à l'échelle tactique. La parenté semble donc plus proche d'*Ambush* (l'excellent jeu en solitaire de Victory Games) que de *Squad*, mais il faudra voir le fonctionnement du jeu pour se prononcer. Vivement l'automne !

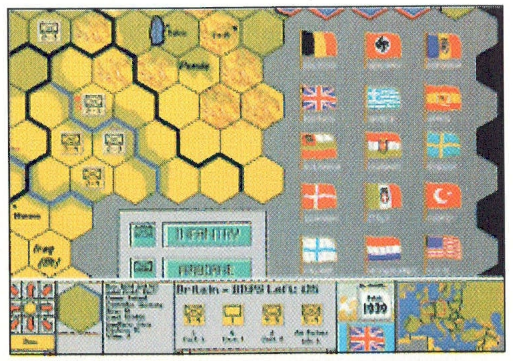
BEYOND
SQUAD LEADER

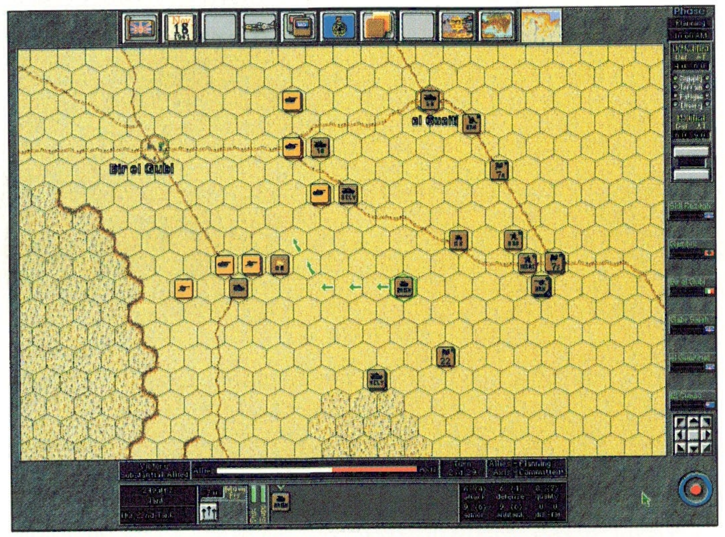

THIRD REICH
PC
COMPUTER GAME OF WORLD WAR II GRAND STRATEGY
The Avalon Hill Game Company

Third Reich

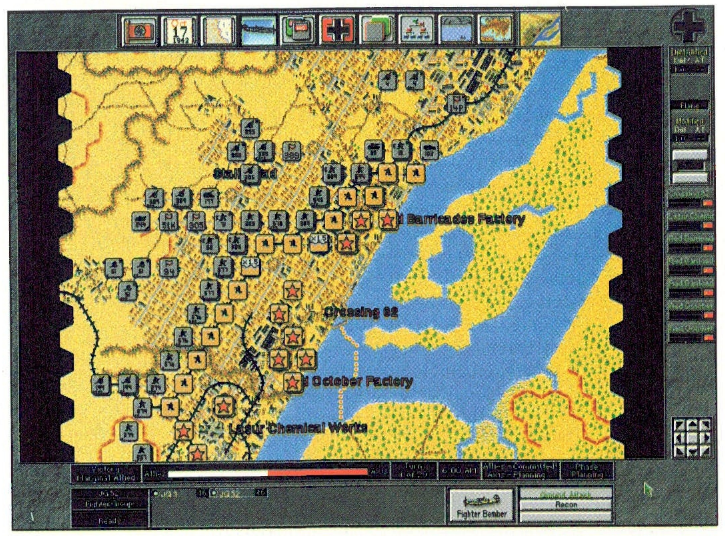
L'arlésienne d'Avalon Hill pointe enfin le bout de son nez. Annoncé régulièrement pour le mois prochain depuis 1993, ***Third Reich***, l'adaptation du jeu stratégique sur carte, est normalement disponible, aux Etats-Unis en tout cas. D'après ce qu'annonce l'éditeur, le jeu comprend quatre scénarios, dont la campagne globale, avec une gestion complète de la production militaire et des options diplomatiques. La parenté avec le jeu sur carte semble très forte, ce qui ne peut que nous réjouir. Nous vous présenterons *Third Reich* dès qu'il sera disponible en France.

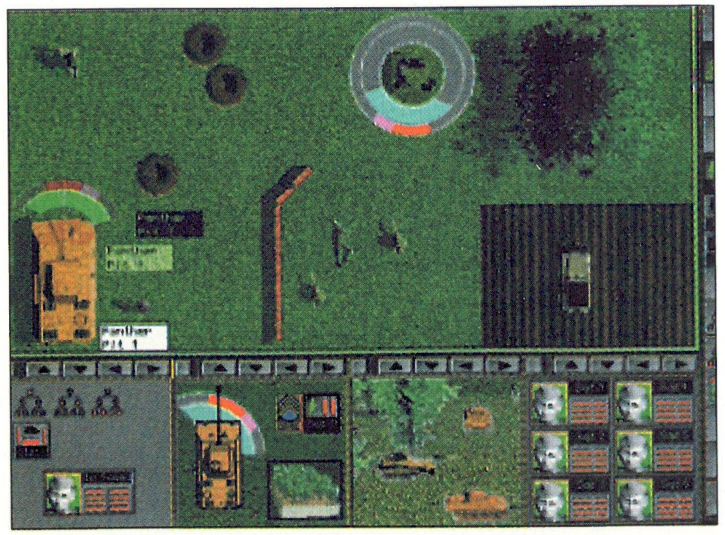
Ci-dessus, ***Third reich*****, et** *ci-dessous*, **l'écran de *Beyond Squad Leader*, tel qu'ils sont présentés à l'heure actuelle par Avalon Hill.**





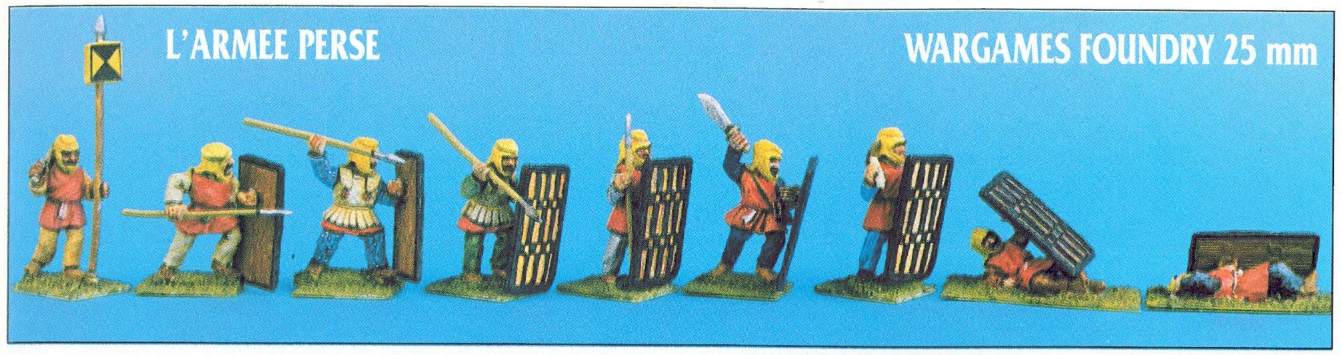
Ci-dessus, la carte d'opérations d'*Operation Crusader* et ci-dessous, celle de *Stalingrad*. L'échelle est différente, un hex. de *Stalingrad* correspondant à 400 m. de terrain réel, alors qu'un hex. d'*Operation Crusader* correspond à 1 km. Mais la plupart des scénarios de *Stalingrad* se jouent sur une carte stratégique, à la même échelle que celle des versions précédentes, et seuls les combats dans la cité industrielle sont résolus à l'échelle tactique. Ceux qui connaissent la série remarqueront tout de suite que le tableau d'ordre est sensiblement modifié par rapport aux versions précédentes.

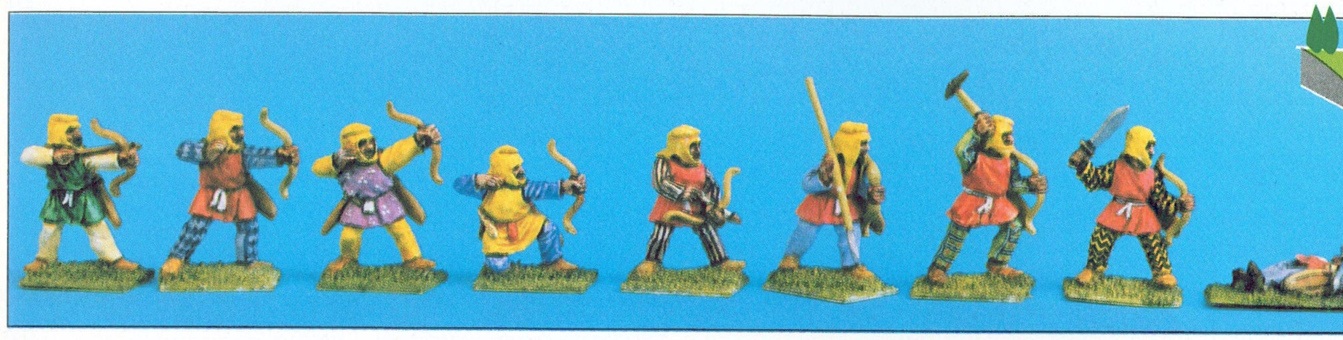


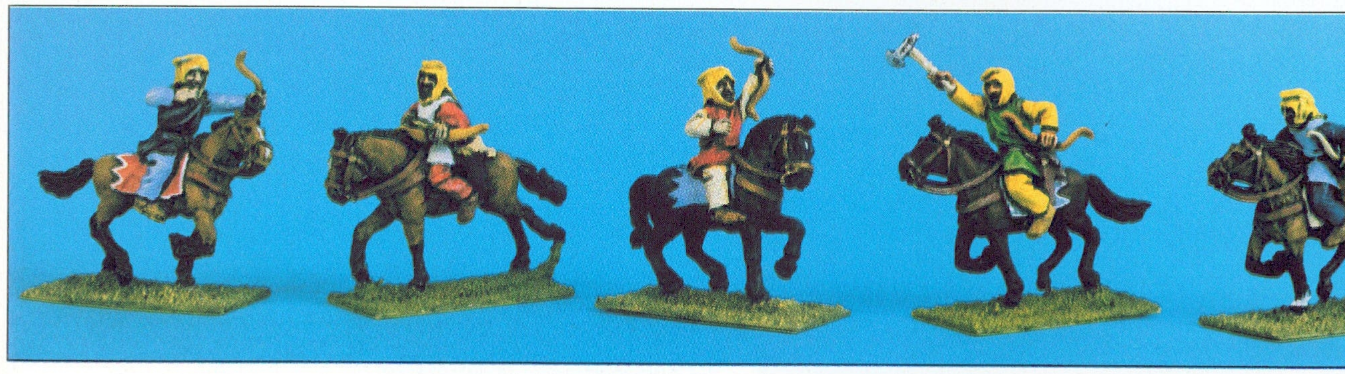


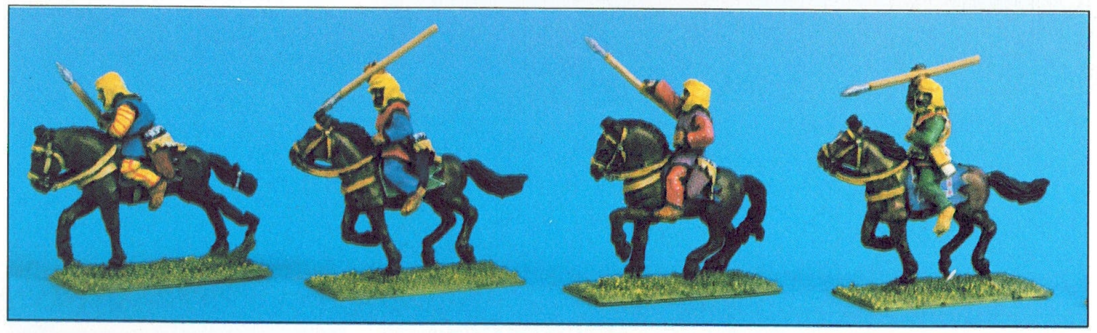
LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

par Marcello KRAMER

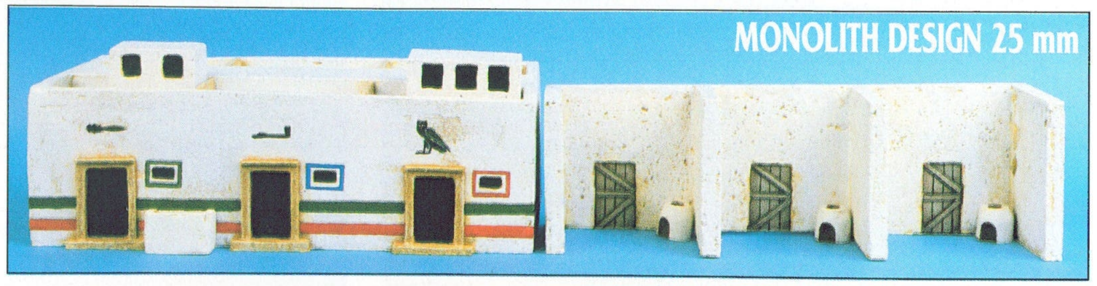


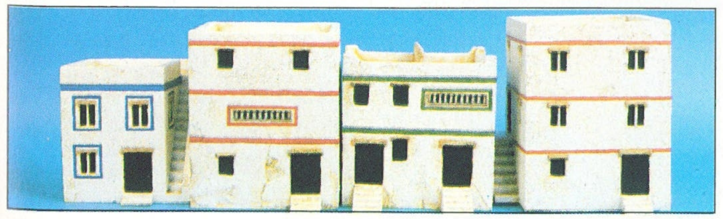






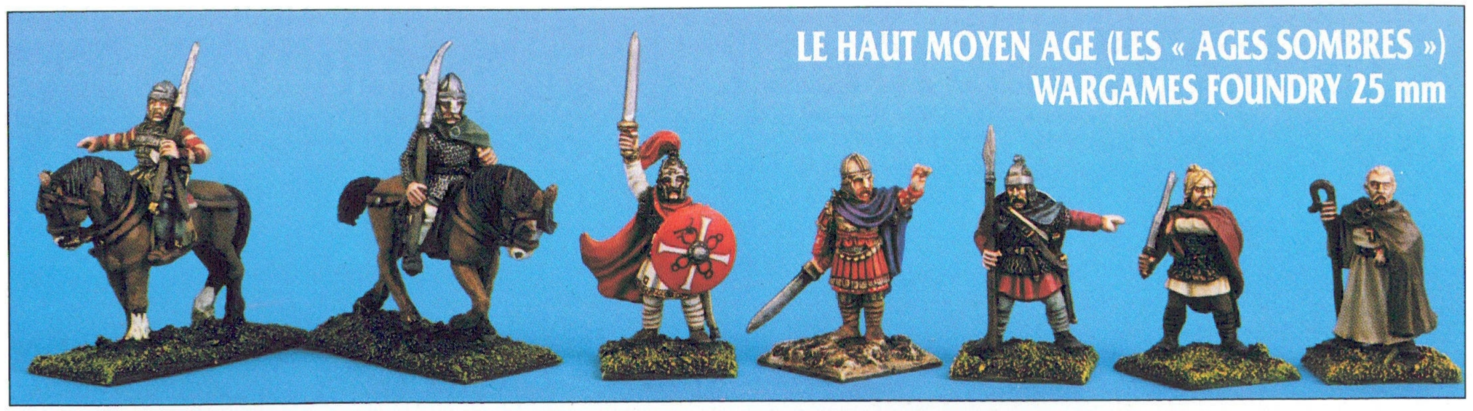
Présente dans une large part des conflits antiques, l'armée perse est ici saisie à vif par Dave Callagher, sculpteur de cette série chez **Wargames Foundry**. Réalisée au 25 mm, cette armée de Xerxès, vainqueur de l'Egypte, est représentée par une très nombreuse série de figurines d'infanterie et de cavalerie légère. Destinées avant tout aux guerres du Péloponnèse, entre 490 et 390 av. J.-C., ces figurines offrent de nombreuses positions pour des combattants de même fonction, ce qui permet d'obtenir des unités très variées et très colorées, comme toujours avec les armées perses, de quelque dynastie que ce soit. Dix-sept références d'infanterie et dix de cavalerie sont disponibles à ce jour, et une suite est promise. *(Photos Duncan Macfarlane, peinture par Dave Callagher).*





Ci-dessus et ci-contre.

Spécialisé dans la production d'éléments de décor en 25 mm, **Monolith Design** nous propose ces bâtiments de l'ancienne Egypte. Parfaites pour illustrer cette période de l'Antiquité et très bien conçues, ces maisons urbaines présentent l'avantage d'être modulables entre elles, selon la taille des décors à réaliser. Monolith Design propose une gamme très réaliste de décors, au 15, 20 et 25 mm, pour des périodes historiques très différentes, comme l'Antiquité, le haut Moyen-Age, les guerres américaines ou la Seconde Guerre mondiale. *(Photos Duncan Macfarlane).*



LE HAUT MOYEN AGE (LES « AGES SOMBRES »)
WARGAMES FOUNDRY 25 mm

Loin de la légende mais proche de la réalité, voici une magnifique armée des âges sombres, contemporaine des armées romaines de la fin de l'empire. **Wargames Foundry** nous propose ici au 25 mm une grande richesse de sujets différents pour illustrer les différents types de troupes présentes dans cette armée arthurienne et franque. Le travail des frères Perry sur la cavalerie est particulièrement remarquable, avec une grande diversité des types et des attitudes, tant pour les personnages que pour les chevaux. *(Photos Duncan Macfarlane).*

GUERRE
ET
PLOMB
BP 4031
VILLEURBANNE
69615
Cedex

–5%

*La remise de printemps**

MINIFIGS
FIGURINES
15 & 25 mm

* valable jusqu'au 10/06/95 (sur tarif 95)

Coupon à retourner à :

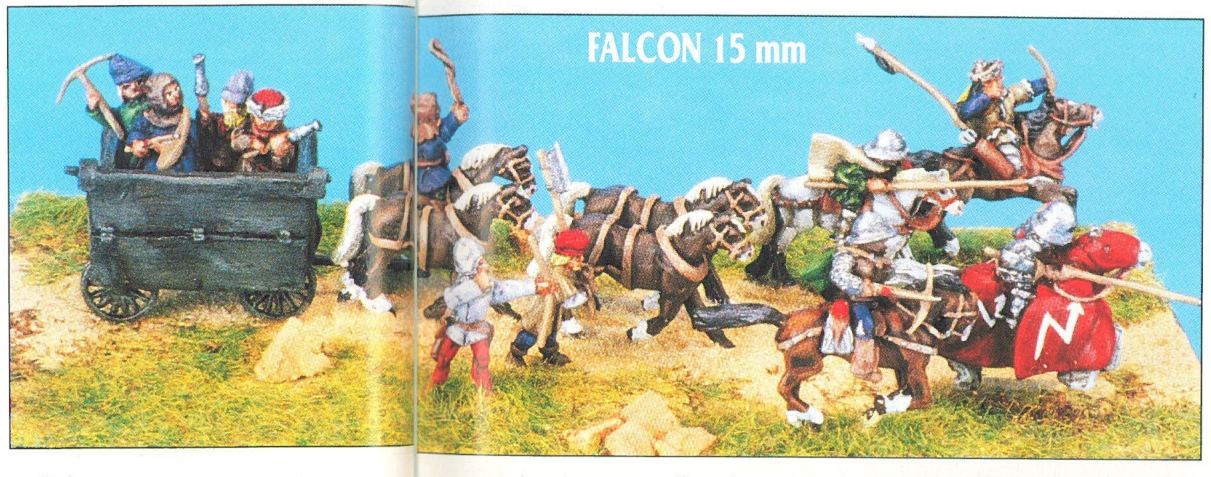
GUERRE & PLOMB
Distributeur MINIFIGS
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : ....
Adresse : ....
....
....Tél. : ....

Souhaite recevoir :

- ☐ **le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF**
- ☐ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
- ☐ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

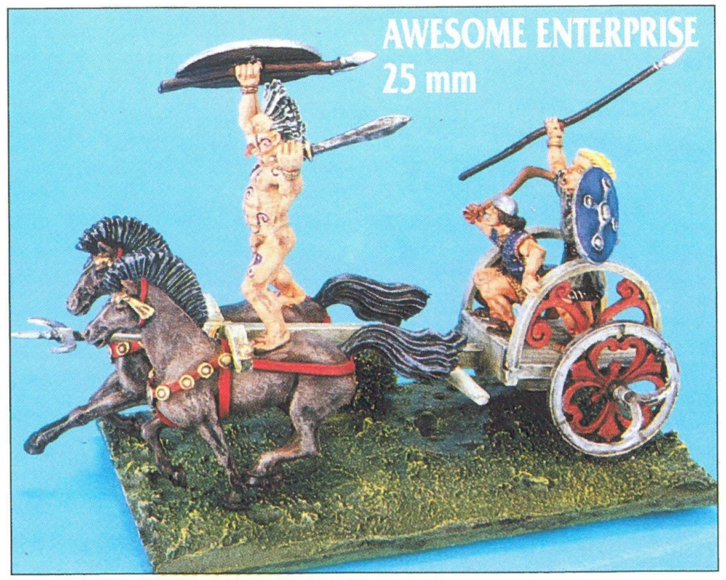
Væ Victis
siret n ° 389 843 228 00021



Ci-dessous.

Bien connu des amateurs de figurines fantastiques, le sculpteur Tom Meier vient de réaliser, au 25 mm, une pièce qui ne pourra laisser indifférent aucun utilisateur d'armée celte. En effet, nous pouvons voir ici une très spectaculaire adaptation du chariot de Chuchulain, légendaire héros irlandais.

(Photo VaeVictis, peinture Chistophe Caillaud).



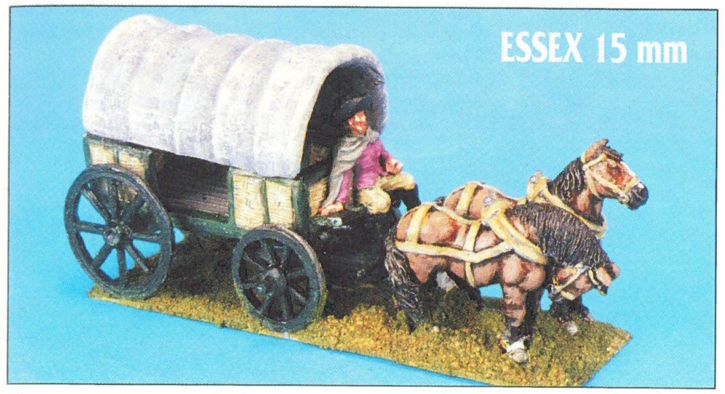
Ci-dessus.

En Bohème en 1415, l'exécution de prêtre réformiste Jean Hus entraîne une révolte de grande ampleur, que les troupes impériales mettront vingt ans à réprimer. Les Hussites mettent en place des tactiques nouvelles, qui combinent la protection de chariots en bois et l'utilisation d'armes à feu. Cette saynète met en valeur une troupe hussite, autour d'un chariot, au 15 mm. Les troupes de cette armée se prêtent aussi bien à une utilisation pour des règles médiévales que pour l'époque de la Renaissance. *(Photo VaeVictis, peinture Michel Gauthey).*

«GAMES BY MAIL»
Depuis 1976 *«The Errata File», c'est nous aussi !*

Vous cherchez un jeu ancien, un nouveau magazine, ou une pièce de collection ? Nous en avons beaucoup ! Les prix incluent les frais de port pour la plupart des destinations. Pour recevoir un exemplaire gratuit de notre catalogue (malheureusement en anglais), écrivez nous à :

Games by Mail/VV1, C.P. 8676, Ottawa (Ontario) Canada K1G 3J1
Télécopieur : +1 613-523-6893; Internet:70272.1055@compuserve.com



Ci-dessus. Dans la gamme des figurines accessoires, **Essex** propose cette belle charrette au 15 mm. Il s'agit en fait d'une maquette comportant différents corps et toits et qui permet de montrer un carrosse de la Renaissance ou un chariot plus tardif. L'ensemble est complété par une série de conducteurs différents. *(Photos VaeVictis, peinture Marcello Kramer)*

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxon (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

Nos prix : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP
Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302 53 0038

Alain Touller Figurines

CRÉATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

NOUVEAUTÉS
25 mm : Byzantins (24 références)
Eléphant Timouride
15 mm : **1er Empire**, Pologne : infanterie, cavalerie, artillerie, état-major
Antique médiéval : les bagages (train de mules romain, chariot scythe, chameaux de bât)

Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : (16) 92 11 01 21

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42.27.50.09 FAX : 42.27.20.81

DESCARTES
BOUTIQUES

SECONDE GUERRE MONDIALE

Lot N°1 — Command Decision 2 de GDW .... **285 F**
Règle pour figurines de 1939 à 1992.
Echelle 1/200e ou 1/300e, **en anglais**.

Lot N°2 — Kharkov/1943 -Rostov/1941 .... **290 F**
Lot N°3 — Kursk/1943 .... **230 F**
Lot N°4 — Moskva/1941 .... **230 F**
Série **Etoile Rouge contre Croix Noire.** Wargames sur cartes sur le front de l'Est édités par EUROGAMES/JEUX DESCARTES.
Egalement disponibles :
Figurines 1/300e **Heroic & Ros** (chars, navires, avions, infanterie). Documentations **NEW VANGUARD** d'Osprey.

GUERRE CIVILE ANGLAISE

DIXON 25 mm nouvelle gamme : 20 références disponibles

Lot N°5 — un officier, un enseigne, un tambour, un sergent, quatre mousquetaires différents, quatre piquiers différents et un fantassin mort .... **117 F**

NOUVEAUTÉS DIXON 25 mm

DOCUMENTATION

Toutes les collections **OSPREY** (**Men at Arms, Elite, Vanguard,** ouvrages d'uniformologie en anglais) et toute la collection **W.R.G.** (documentation militaire en anglais) sont disponibles.

Demandez notre catalogue

NOTRE MAGASIN EST OUVERT TOUS LES JOURS (SAUF LE DIMANCHE) DE 10 H à 19 H

Je désire recevoir :
Lot N° 1 .... exemplaires au prix de **285 F** = ... F
Lot N° 2 .... exemplaires au prix de **290 F** = ... F
Lot N° 3 .... exemplaires au prix de **230 F** = ... F
Lot N° 4 .... exemplaires au prix de **230 F** = ... F
Lot N° 5 .... exemplaires au prix de **117 F** = ... F
Participation aux frais de port (envoi recommandé ou Colissimo) ....**40,00 F**

Ci-joint mon règlement de .... F

à l'ordre de : **JEUX DESCARTES**

Nom .... **Prénom** ....
Adresse ....
....
Code postal .... **Ville** ....
Tél. : ....

VVAVR

Ci-dessous.
Sous l'Empire, les troupes britanniques sont rarement impliquées directement sur les champs de bataille, à l'exception de la campagne d'Espagne et de Waterloo (où elles forment cependant moins de 20 % des effectifs de Wellington). Les unités britanniques représentées ici sont engagées sur la péninsule ibérique. Formation type de l'époque, un écran d'infanterie légère protège l'avance de l'infanterie de ligne. Déclinées en 34 références, ces figurines au 25 mm montrent bien la forme particulière du shako. *(Photo Duncan Macfarlane, peinture Dale Rawkins et Peter Morbey).*

Ci-dessus.
Aux armes, citoyens ! Voici l'occasion de former nos bataillons avec ces très belles figurines, au 25 mm. D'une grande variété et d'une très bonne qualité de sculpture, elles permettent de représenter aussi bien les guerres vendéennes que les batailles de Valmy ou de Jemmapes. *(Photo VaeVictis, peinture par Michel Gauthey).*

L'ARMEE BRITANNIQUE
ELITE MINIATURES 25 mm

WARGAMES FOUNDRY 25 mm

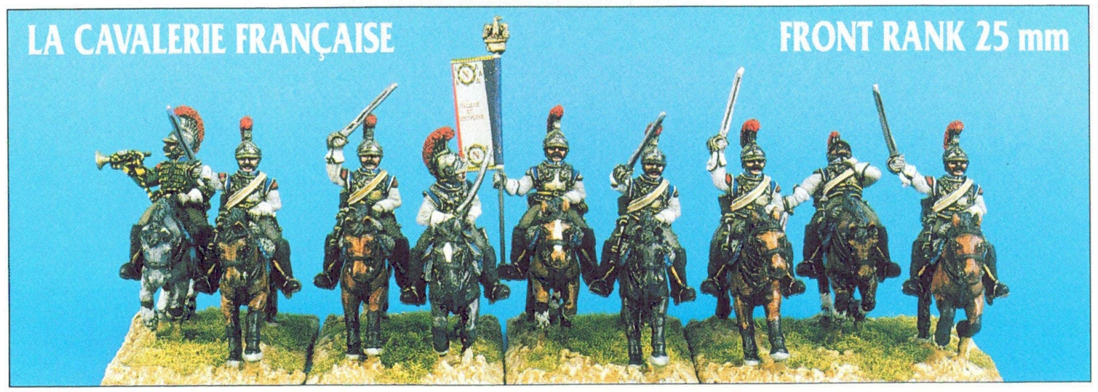
Ci-contre.
La qualité de sculpture des frères Alan et Michael Perry est mise ici à contribution sur une gamme très étendue de figurines en 25 mm de l'armée britannique sous l'Empire. Les régiments écossais, toujours engagés aux premiers rangs, participent aux engagements les plus durs, et cela jusqu'à l'affrontement ultime de Waterloo. Très complète, cette série comporte 39 références de troupes écossaises, et six références d'infanterie légère. *(Photo Duncan Macfarlane).*

GLADIATOR 15 mm

Ci-contre.
A la suite de la campagne de Russie en 1812, la Prusse prend conscience de la nécessité absolue de réorganiser de son armée. En 1813 apparaissent de nouveaux uniformes, fort bien représentés par ces figurines. Ces 32 références de Prussiens tardifs offrent un très large éventail de sujets, comprenant surtout un commandement général illustré ici. *(Photo Duncan Macfarlane).*

Ci-contre.
D'autres figurines de la même époque et de la même armée sont offertes par la marque **AB**, avec une qualité de sculpture et une variété de poses — caractéristique du graveur Tony Barton — exceptionnelles. Cette série met principalement en valeur la Landwehr (troupes volontaires) à pied et à cheval. *(Photo Duncan Macfarlane).*

L'ARMEE PRUSSIENNE
AB FIGURES 15 mm



Ci-contre.
La cavalerie de l'Empereur n'a subi qu'une seule véritable réforme pendant la grande décade napoléonienne. Chez **Front Rank** au 25 mm, une vaste gamme présente les deux uniformes (ici, des carabiniers en casque et cuirasse au réglement de 1810). En tout, 48 références différentes permettent de représenter de la façon la plus complète possible les régiments de cavalerie française, commandement et compagnies d'élite compris, et ceci dans des positions différentes. *(Photos Duncan Macfarlane).*

Anglais et Canadiens des guerres du Canada, Front Rank 25 mm. Indiens Old Glory 25 mm (ci-dessous).

CHAMP DE MARS
Le magasin du jeu de simulation historique
11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél : (1) 48.04.01.02.
Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

FIGURINES 6 À 25 MM : Old Glory, Front Rank, Battle Honours, Gladiator, Heroic & Ros, Dixon, FAA, TTG, Polly Oliver, Adler et sélections de Minifigs et de Freikorps.
MODELES RÉDUITS GHQ ET LANGTON : véhicules 1/285, navires 1/1200 (à voile) et 1/2400 (XXe siècle).
DÉCORS : arbres, maisons, fortifications, etc.
Règles de jeu, librairie historique (Osprey, MAA : 85 FF). Peinture de figurines et de décors sur commande.

NOUVEAUTÉS : Wargames Foundry 25 mm, Dixon 25 mm (XVIIe siècle), Gladiator (Gaulois et Slaves, 15 mm), Front Rank (cavalerie légère anglaise et française, 25 mm), Old Glory (guerre de Sécession, 25 mm).

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE
Vente également par correspondance.
Catalogue couleur 25 mm et catalogue couleur autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 70 pages).

IRREGULAR MINIATURES 15 mm

Ci-dessus.
Pour évoquer les guerres indiennes, voici quelques éléments de la vie quotidienne d'une tribu Sioux, sculptés au 15 mm par Ian Kay. Chaque référence existe en plusieurs variantes, ce qui permet d'obtenir des ensembles très vivants et diversifiés. Les animaux et les éléments d'habitation sont également produits par la même marque. *(Photo VaeVictis, peinture Michel Gauthey).*

Ci-dessous.
Période propice aux règles d'escarmouche, les guerres indiennes sont ici très bien mises en valeur par ces figurines au 25 mm, représentant des éléments de la cavalerie des Etats-Unis lors d'une mission de reconnaissance. *(Photo VaeVictis, peinture Christophe Caillaud).*

LES GUERRES INDIENNES
DIXON 25 mm

R
REK
K

LA SOCIÉTÉ REK ÉDITIONS PROPOSE LE JEU D'HISTOIRE HÉROIKA

Héroika. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroika de France.

REK. Importateur et distributeur national de figurines en plomb 15 et 25 mm Minifigs (gros, demi-gros et détail). Possibilité de commander la figurine 15 ou 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur des marques :
Touller - Pont - Métal Modèles - Les petits soldats de France.

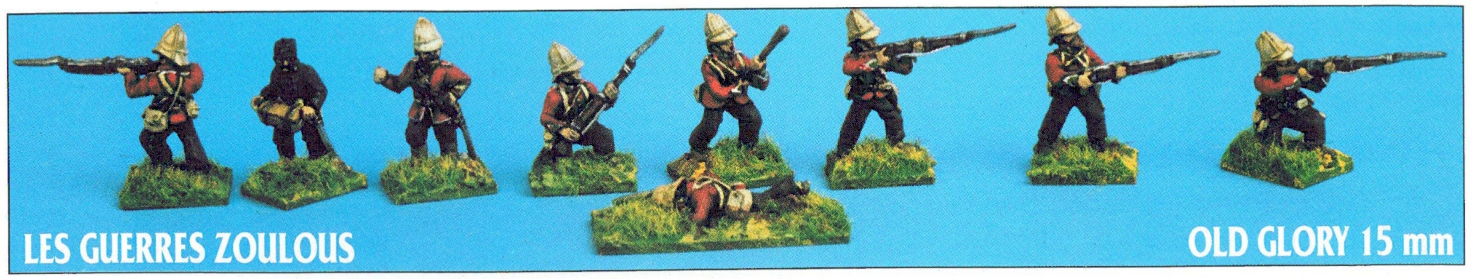
Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le :

(16) 21 05 28 11 (7 jours / 7)

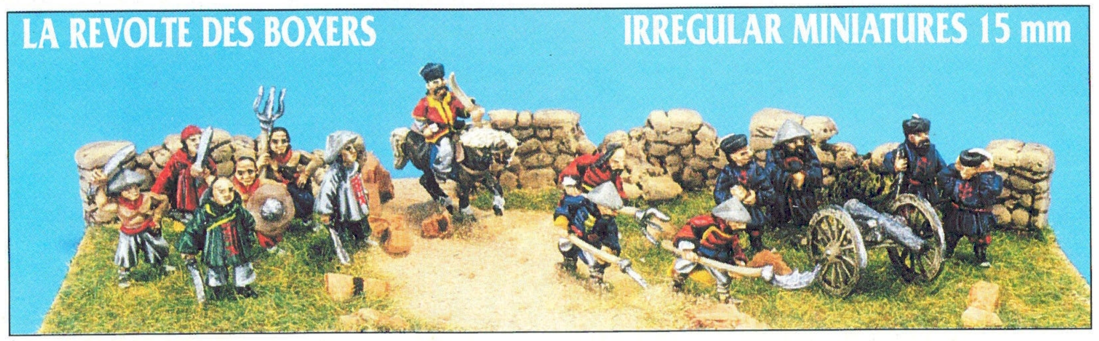
REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

Présentation et initiation au jeu d'histoire sur notre stand (n° 203), pendant toute la durée du Salon de la Maquette et des Jeux, du 8 au 17 avril, à la Porte de Versailles.

R.C. 351 758 487



Au centre et ci-dessus. En 1879, les troupes britanniques pénètrent en territoire zoulou, mais subissent plusieurs défaites retentissantes, à Rorke's Drift ou Isandhlwana, face aux *Impies* (régiments zoulous). Pour reconstituer les batailles de cette fresque historique, **Old Glory** nous présente, au 15 mm, toutes les troupes nécessaires à ces affrontements. Du côté britannique, toutes les catégories de troupes présentes ont été sculptées, tant pour l'infanterie que pour la cavalerie et l'artillerie, ainsi que les auxiliaires indispensables. Pour les Zoulous, une grande variété de poses et d'armement permettent d'identifier les régiments zoulous, constitués d'hommes mariés ou de célibataires reconnaissables à leurs boucliers. *(Photos Duncan Macfarlane).*

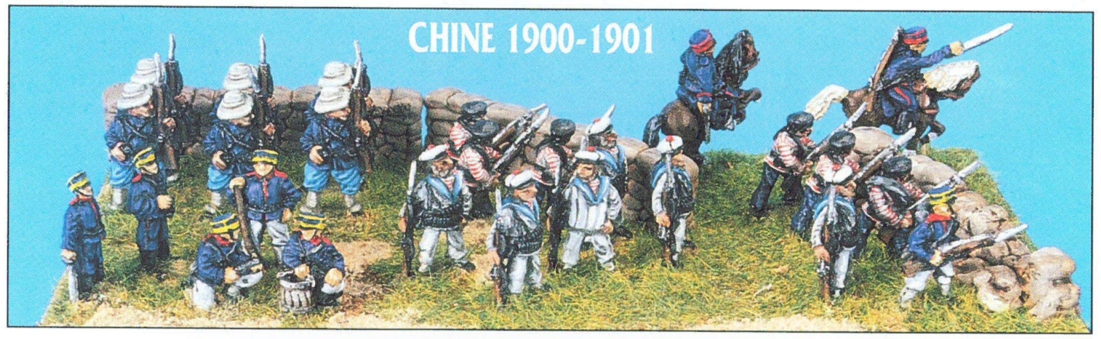


Ci-contre et page ci-contre.

La révolte des Boxers, en 1900, oppose les « Poings de Justice » de la secte du Lotus blanc aux différentes légations étrangères présentes à Pékin.

Représentatifs du corps expéditionnaire international envoyé au secours des assiégés, la seconde saynète montre des marins francais et russes, des *Marines* américains et des soldats de l'infanterie japonaise, prêts à repousser l'assaut des insurgés, tels qu'ils apparaissent sur la première saynète.

Ces figurines font partie d'une très importante série (près de 120 références), gravée par Ian Kay au 15 mm, qui englobe toute la saga coloniale de l`empire britannique, puisqu'on y trouve des Zoulous, des Britanniques, des Afghans, des mahdistes, des Boers, etc. *(Photos VaeVictis, peinture Michel Gauthey).*



LE SPECIALISTE DU 1/76 (20 mm)
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Ref. GB19
Ref. GB12
Ref. C02

FIGURINES DREW'S MILITIA (16,50 F le sachet de 3 figurines)
Gamme Deuxième Guerre mondiale :
Figurines *white metal* DREW'S MILITIA, SHQ, WARGAME SOUTH, BW MODELS...
Modèles *white metal* MMS, CA ATKINS, FINE SCALE FACTORY, HINCHLIFFE...
Modèles résine + *white metal* BRITANNIA MINIATURES... Modèle résine MILICAST, TRUX...
CATALOGUE GENERAL TOUT EN COULEUR 30 F (Parution début avril)
EXO KIT, 14 rue du Moulin d'Etif, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39.87.38.95.

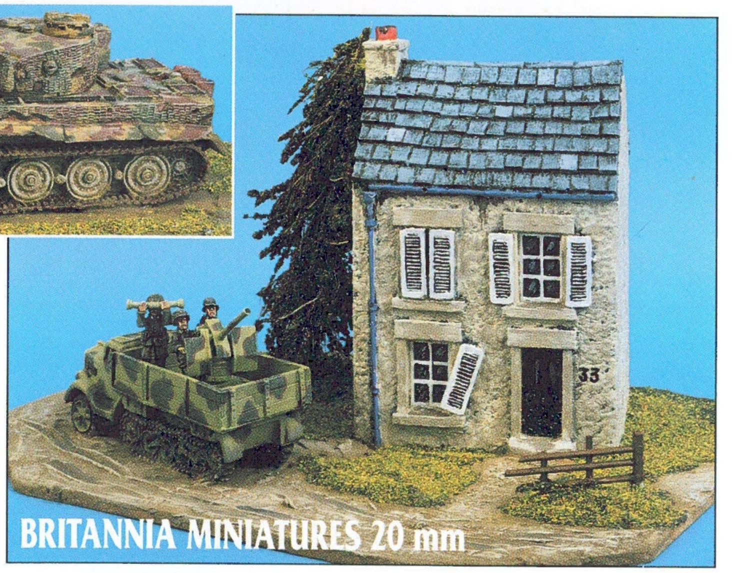
RemarK
UN GRAND CHOIX DE FIGURINES
AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Batterie de canons ottomans au 15 mm, figurines **Falcon**. *(Peinture Marcello Kramer).*

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **Irregular, Chariot, Touller, Hallmark, Figurehead, Falcon.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**
Vente par correspondance et demande de catalogues :
9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42 85 05 35.

Ci-contre.

Britannia complète sa gamme déjà très étendue de figurines au 20 mm sur la Seconde Guerre mondiale, avec de l'infanterie américaine, des soldats soviétiques à la prise de Berlin, mais aussi des véhicules, comme ce magnifique PzKpfW VIE dernier modèle ou ce camion semi-chenillé avec Flak de 3,7 cm. *(Photo Duncan Macfarlane).*



Ci-dessous.

Pour donner un aspect plus réaliste à nos champs de bataille sur table, **Hovels** nous propose quelques ruines de bâtiments, durement éprouvées par les combats. Très bien finis et relativement aisés à peindre, ces éléments sont destinés plus particulièrement à l'évocation des guerres du XXe siècle. *(Photo Duncan Macfarlane).*

HOVELS 20 mm

LA GRENADE
OLD GLORY 20 mm

Ci-contre.

Avec cette série de figurines au 20 mm, l'actualité la plus brûlante frappe à notre porte. Des Malouines à la « pacification » de la Grenade par les Etats-Unis, la plupart des unités engagées sont disponibles, dans une gamme d'une quarantaine de références. Les illustrations représentent des troupes cubaines et des éléments irréguliers, au moment de l'opération « Urgent Fury » sur l'île de la Grenade. *(Photo Duncan Macfarlane, peinture Dave Handley).*

RETOUR A AUSTERLITZ...

La plus belle bataille de l'Empereur a clairement séduit les lecteurs de *VaeVictis* et vous avez été nombreux à écrire pour nous demander quelques explications supplémentaires concernant les règles.

Par Nicolas PILARTZ

Par souci de réalisme historique, et suite aux remarques de plusieurs lecteurs spécialistes de l'Empire, les potentiels de quelques unités ont été modifiés. Il est donc préférable d'utiliser le nouveau tableau de potentiel présenté ci-dessous.

Modifications de règles

10.1 - Charge de cavalerie

Une charge de cavalerie peut être effectuée sur une cible située à plus de **deux** hex. (et non à plus de trois hex). Suite à une charge de cavalerie, l'avance après combat est obligatoire si l'hex. attaqué devient libre (par esquive, déroute ou élimination).

13 - Carré au combat

Un carré ne peut pas engager **de son propre gré** un combat au corps-à-corps.

14.2 - Déroute

Une unité en déroute peut, si elle en a l'obligation, passer à travers une unité amie, auquel cas elle inflige un désordre automatique à l'unité traversée.

Déroute de l'artillerie

Une pièce d'artillerie peut dérouter si elle se trouve hors d'une ZdC ennemie au début de sa déroute. Le potentiel de mouvement de déroute d'une batterie d'artillerie à pied est de **deux** points de mouvement et celui d'une batterie d'artillerie à cheval de **trois**. Elle pourra être ralliée normalement. En ZdC ennemie une unité d'artillerie qui déroute est éliminée.

17 - Le Santon

Les deux unités de la position du Santon peuvent subir un désordre mais ne peuvent jamais partir en déroute (leur élimination est nécessaire pour occuper la position).

Rappels

● Seule l'artillerie à cheval autrichienne se déplace de cinq hex.

● L'artillerie ne peut se mettre en batterie qu'en terrain dégagé.

● Une charge ne peut pas être effectuée à travers une batterie d'artillerie amie.

● La cavalerie perd un point à son potentiel de combat quand elle attaque un village ou à partir d'un village.

● Le potentiel de mouvement d'une unité d'infanterie dans un bois ou un village est celui de la formation qu'elle avait avant d'y pénétrer. La capacité de déplacement dans de tels hex. (dont le coût est de 2 points de mouvement) sera donc respectivement de 2 hex. pour de l'infanterie en colonne ou en tirailleurs, de 1 hex. pour une ligne. L'infanterie en carré ne peut pas avancer en forêt.

● Un test de moral raté à la suite d'un tir, d'une mêlée ou d'une mise en carrée inflige un désordre à l'unité.

14.2 - La déroute

Une unité en déroute qui doit effectuer un test de moral à la suite d'un tir ou d'une mêlée le rate automatiquement et effectue immédiatement un nouveau mouvement de déroute.

Une unité en déroute effectue son mouvement obligatoire à sa phase de ralliement. Une unité en déroute ne peut pas engager de corps-à-corps ni tirer.

Les chefs

Les effets du terrain sont les mêmes pour un chef que pour une unité de cavalerie. Un chef ne donne son bonus à la mêlée et au moral que s'il est empilé avec une unité en première ligne. Les bonus des chefs ne sont pas cumulables.

Un chef qui survit à une attaque doit esquiver si l'unité avec laquelle il était empilé a été détruite et si une unité ennemie avance après le combat. Si l'esquive ne peut être effectuée, le chef est capturé et retiré du jeu. Il rapporte alors des points de victoire au camp adverse.

Un général de division n'ayant plus d'unités à commander peut sortir de la carte (il rejoint l'Empereur !), il ne pourra plus revenir mais son retrait ne rapporte aucun point de victoire au camp adverse.

La garde impériale russe

Les unités du détachement de la garde impériale russe ont l'obligation de se retrouver à la fin de chaque phase de mouvement dans le village de Blaziowitz ou dans un rayon d'un hex. autour du village, jusqu'à leur départ éventuel à partir du tour 3.

Les unités ayant reçu l'ordre de se replier sur le Pratzen et qui sont en ZdC ennemie peuvent rester et combattre. Néanmoins, dès qu'elles se retrouvent hors d'une ZdC ennemie, elles doivent se diriger vers le Pratzen par le chemin le plus direct. Le chemin prioritaire vers le Pratzen passe par les hex. 1130, 1230, 1330, 1630, 1730, 1830, 1930, 2030, 2130, 2230, 2330, 2530.

Les unités qui sortent de la carte en direction du Pratzen ne sont pas considérées comme des unités en déroute et aucun point de victoire n'est marqué pour leur retrait.

Partie de compétition

Il est préférable, pour une partie de compétition rigoureuse, de se procurer une pendule de jeu d'échec. Elle impose un jeu plus dynamique et ajoute une contrainte de temps très réaliste.

On procède aux étapes suivantes :

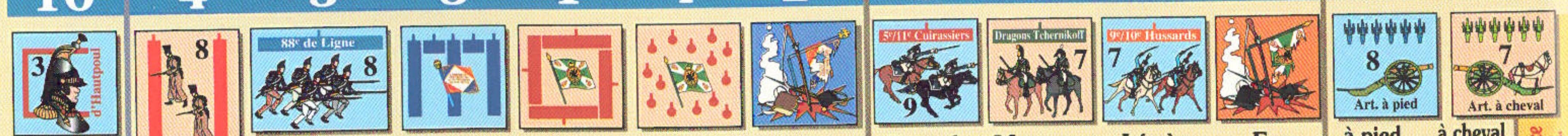
– achat du camp, payé en points de victoire;

– placement libre et caché des unités;

– achat de l'initiative, en points de victoire.

La partie est limitée aux **six** premier tours de jeu, chaque joueur disposant de 1 h 30 au total. Un joueur subit une pénalité de trois points de victoire pour chaque minute de dépassement du temps imparti. Les points de victoire pour les objectifs sont attribués en fin de partie, à celui qui a contrôlé en dernier l'hexagone. ❐

TABLE DES POTENTIELS DES UNITÉS

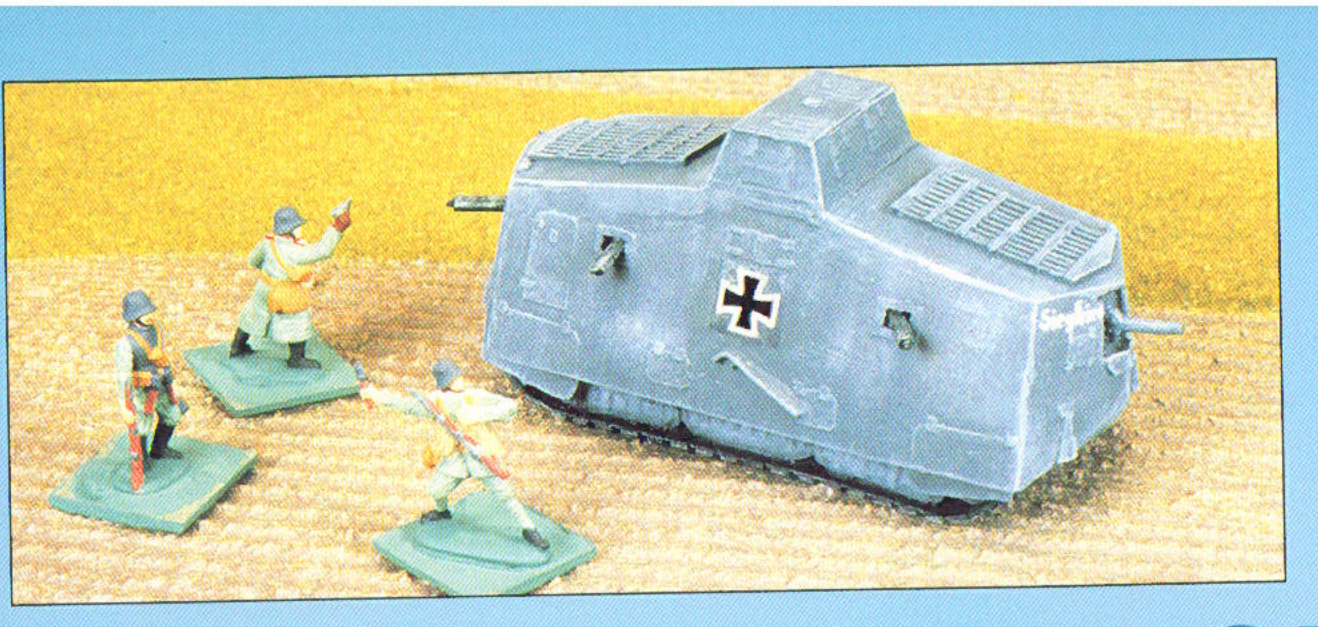


	CHEFS	INFANTERIE						CAVALERIE				ARTILLERIE	
	Généraux ou aides de camp	En colonne	En ligne	En ordre mixte (Français uniquement)	En carré	En tirailleurs	En déroute	Lourde Cuirassiers (* +1 contre tir d'infanterie) et carabiniers	Moyenne Dragons et Uhlans	Légère Hussards, chasseurs à cheval et cosaques	En déroute (*conserve le potentiel de sa catégorie)	à pied	à cheval
MOUVEMENT (PM)	10	4	3	3	1	4	2	5	6	7	3	4	6*
TIR	–	1	3	2	2	3	–	–	–	–	–	voir ci-dessous	
COMBAT	–	3	1	2	1 c. Inf. 6 c. Cav.	0	0	5	4	3	*	0	
PROTECTION	3	2	2	2	0	3	1	2*	2	2	*	1 en Mouvement 2 en Batterie	

* 5 pour Autrichiens

ARTILLERIE (* Santon)

à pied	à cheval	Distance en hex.
5	4	1
4	3	2
3	2	3
2	1	4
2	1	5
1	–	6
1	–	7
1*	–	8*



Il existe un choix intéressant mais restreint de maquettes de chars de la période 1916-1918 à l'échelle 1/72-1/76 : Renault FT de Matchbox, modèles de chez Hinchcliffe (plomb) ou WA Productions (résine), comme ici le A7V. Les figurines des boîtes Revell sont adaptées à l'échelle de ces maquettes. On trouve dans chaque boîte de quoi réaliser trois à quatre sections de combattants.
(Peinture Jean-Luc Chaulet, photo Olivier Saint-Lot)

LES BLINDES ATTAQUENT !

DEVANT le succès rencontré par la règle *Orages d'acier* (*VaeVictis* n° 2), nous vous proposons une extension qui couvre l'emploi des véhicules blindés et introduit de nouvelles armes.

Par Jean-Luc CHAULET
et Pierre LAPORTE

9 - Nouvelles armes légères

● **Pistolet mitrailleur Bergman MP 18** : un d6, utiliser la table de tirs du pistolet. Tir sur zone de 5 cm de rayon.

● **Mitrailleuse légère MG 08 15** : un d8, utiliser la table de tir du fusil mitrailleur. Tir sur zone de 5 cm de rayon.Déplacements des servants (en cm): *no man's land* **8**, très accidenté **4**, rampant **2**.

● **Fusil VB lance-grenades** : un d6, utiliser la table des tirs du fusil. Tir sur zone de 5 cm de rayon. Portée minimale : 15 cm. La règle optionnelle de dispersion des jets de grenades s'applique obligatoirement. Par ailleurs, nous conseillons d'utiliser un d12 pour les tirs au fusil, de préférence aux deux d6 préconisés dans *Vae Victis* n° 2.

10 - Les canons

● **Canon léger** (calibre inférieur à 75 mm) : un d12, tir sur zone de 5 cm de rayon.

● **Mortier léger** : deux d8, portée minimale : 25 cm. Tir sur zone de 5 cm de rayon. La règle optionnelle de dispersion s'applique obligatoirement.

● **Canon de campagne** (calibre supérieur ou égal à 75 mm) : un d20, tir sur zone de 7,5 cm de rayon.

11- Les chars d'assaut

Les principales caractéristiques d'une figurine (mouvement, moral et tir) sont conservées, tout en gardant une vraisemblance historique aux performances mécaniques et de combat des engins de la période 1914-1918. L'effet moral des blindés sur les amis ou ennemis est aussi pris en compte.

● **Tirs contre les chars**

Lorsqu'un char d'assaut est atteint par un tir, le joueur jette un d6, modifié comme suit :

Tir de	Impact direct*	Impact indirect**
Fusil/FM	+ 3	pas de résultat
Mitrailleuse	+ 2	+ 3
Grenade	+ 1	+ 2
Obus léger	—	+ 1
Obus de 75 (ou plus)	détruit	—

* : le char d'assaut est désigné comme cible.

** : tir sur zone incluant le véhicule.

Si le score obtenu est :

1 ou 2 : le char est touché et perd deux points de combat, il reçoit **deux** marqueurs bleus.

3 ou 4 : le char est touché et perd un point de combat, il reçoit **un** marqueur bleu.

5, 6 ou plus : le tir est sans effet.

Un char est endommagé quand il a perdu la moitié de ses points de combat et il est détruit (avec l'équipage) lorsqu'il a perdu la totalité de ses points de combat.

Angle de tir des armes de bord :

Renault FT : tous azimuts.

Autres chars : 45° de part et d'autres de l'axe d'orientation de la pièce.

Moral :

Afin de garder la fluidité du système, le test de moral s'applique globalement à tout l'équipage du char. Si le char a perdu un ou plusieurs points de combat dans la phase de tir précédente, le joueur jette un d6 + 2, modifié comme suit :

– char endommagé : – 3

– char ennemi* (non détruit) en vue à moins de 30 cm : – 2

– char ami* (non détruit) en vue à moins de 30 cm : + 2

* : modificateurs de moral applicables aux fantassins.

Si le joueur obtient un total de :

4, ou plus : l'équipage n'est pas affecté.

1, 2 ou 3 : Stop ! Le char ne peut pas avancer vers l'ennemi; il reste sur place ou recule.

0 ou moins : Kamerad ! L'équipage se rend, le char est mis hors de combat.

● **Avaries mécaniques**

A chaque phase de mouvement, le joueur actif qui souhaite déplacer un char en terrain accidenté doit jeter un d12, ou un d6 si le char est endommagé. Si le score obtenu est **1**, ou **1 et 2** (pour un Saint-Chamond ou un A7V), le char cale et restera immobilisé durant la séquence de jeu suivante. ❐

Table de tirs, canons et mortiers

Distance de tir (cm)	25	50	75	100	125	150	175	200	225
Score à obtenir	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Modificateurs de tirs additifs : tir direct au canon : + 1, tir à bord d'un char endommagé : – 2

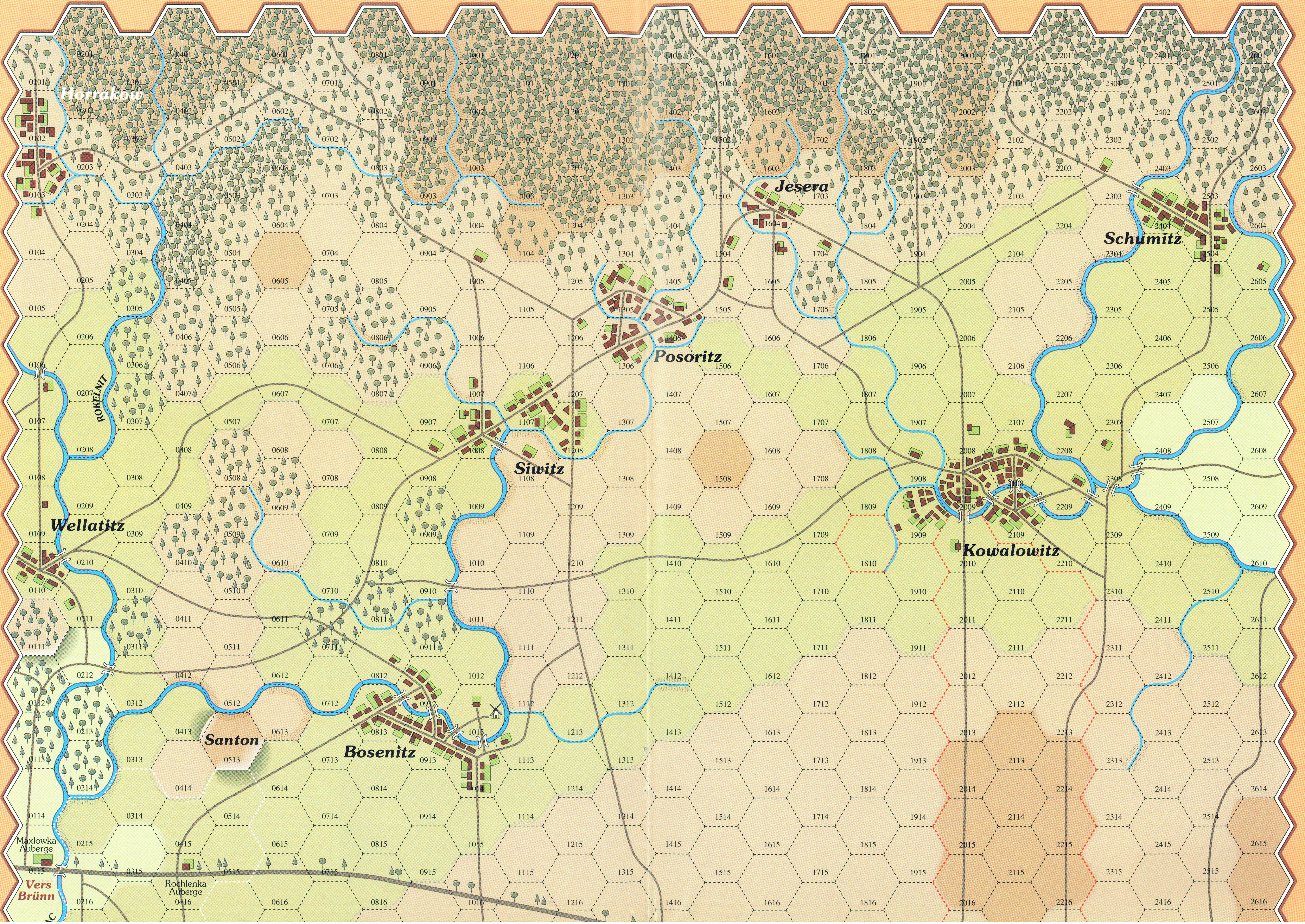
Tableau des caractéristiques des chars

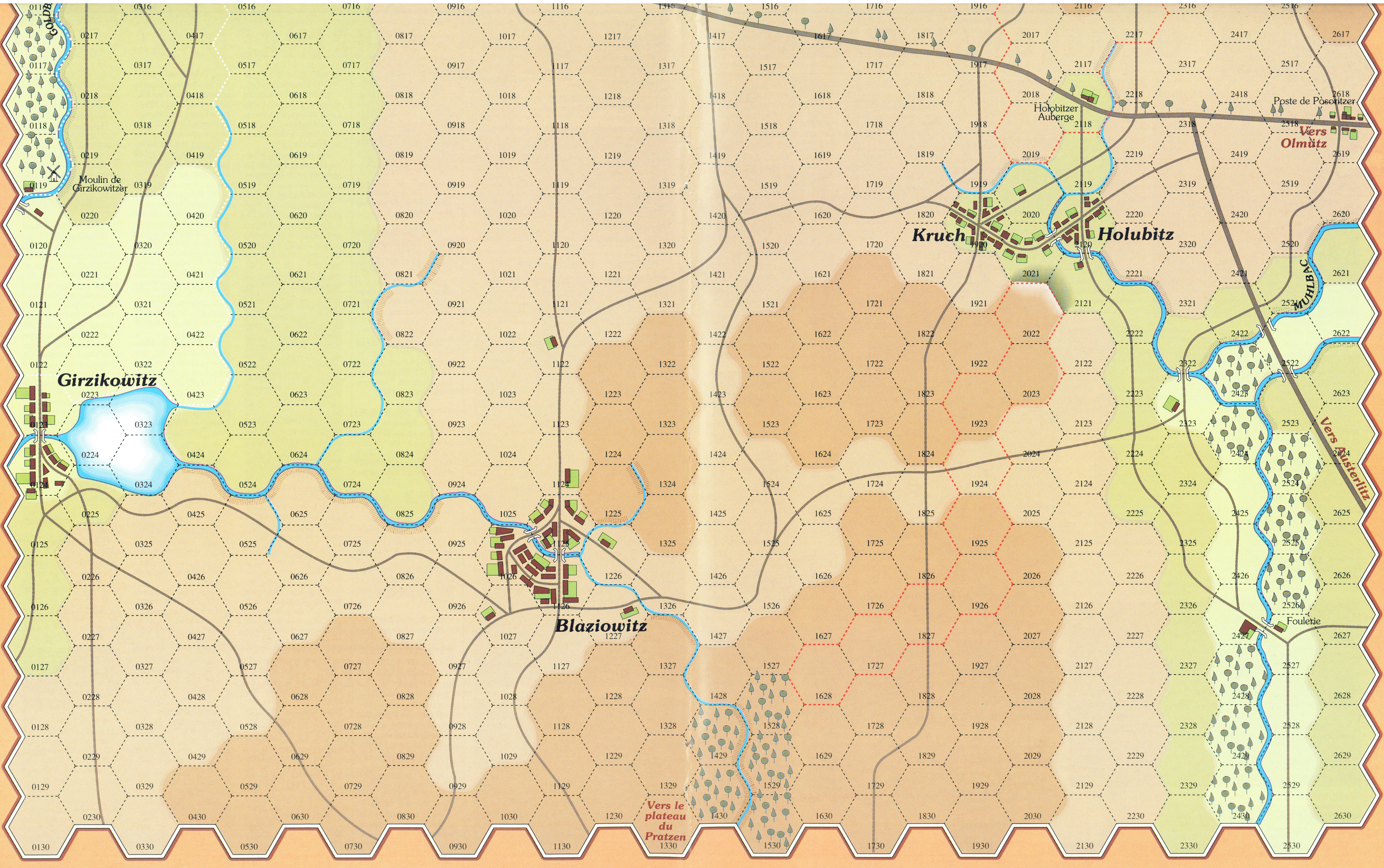
Modèle	Mouvement*	Armement	Equipage	Points de combat
Schneider	8/4	1 canon de 75 mm 2 mitr. Hotchkiss	6 hommes	6
St-Chamond	8/4	1 canon de 75 mm 4 mitr. Hotchkiss	9 hommes	6
Renault FT	9/6	1 canon de 37 mm **ou** 1 mitr. Hotchkiss	2 hommes	4
Whippet	13/9	4 mitr. Hotchkiss	4 hommes	4
Mark IV	6/3	2 canon de 57 mm 2 F.M. Lewis	8 hommes	6
A7V	12/9	1 canon de 57 mm 6 mitr. Hotchkiss	18 hommes	8

Lorsqu'un char est endommagé (c'est-à-dire lorsqu'il a perdu au moins la moitié de ses points de combat), il reçoit un marqueur rouge et son mouvement est réduit de moitié.

● **Note** : 1/4 de tour = 1/4 de mouvement, 1/2 tour = 1/2 mouvement.

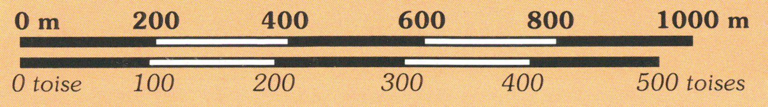
* : No man's land / très accidenté. Distances en centimètres.


Horrakow
Jesera
Schumitz
Posoritz
ROKELNIT
Siwitz
Kowalowitz
Wellatitz
Santon
Bosenitz
Maxlowka
Auberge
Rochlenka
Auberge
Vers
Brünn


GOLDB
Moulin de Girzikowitzer
Girzikowitz
Blaziowitz
Vers le plateau du Pratzen
Kruch
Holubitz
Holobitzer Auberge
Poste de Posoritzer
Vers Olmütz
MUHLBAC
Vers Austerlitz
Foulerie

DÉROULEMENT DE L'AFFRONTEMENT

10 h	10 h 20	10 h 40	11 h	11 h 20	11 h 40	12 h	12 h 20	12 h 40	13 h


0 m
200
400
600
800
1000 m
0 toise
100
200
300
400
500 toises

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA PARTIE NORD DE LA BATAILLE

AUSTERLITZ, 2 décembre 1805

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois.

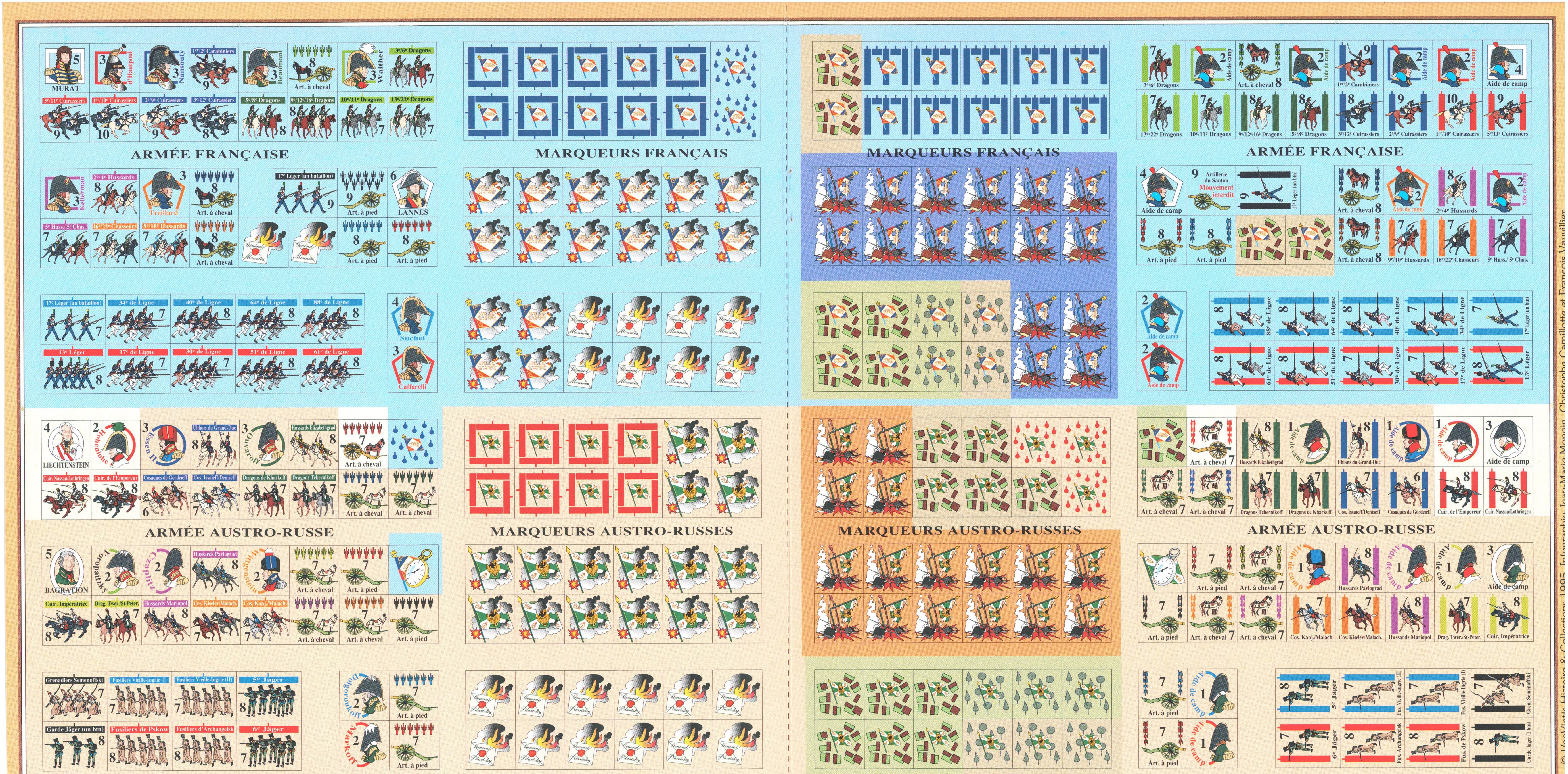
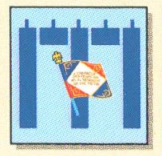
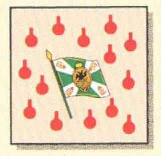
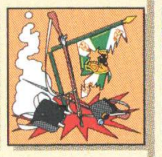
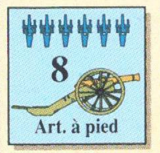


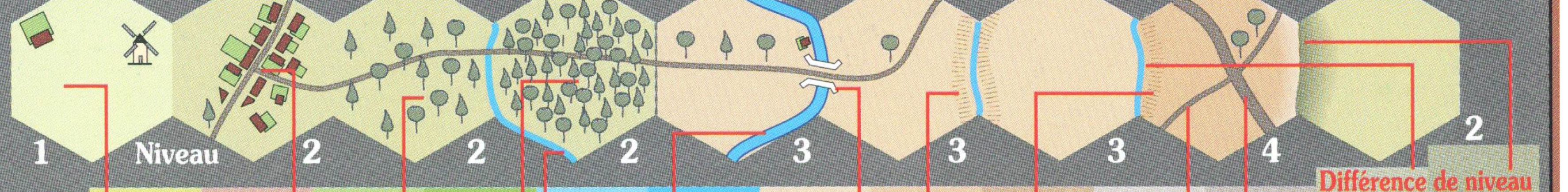
TABLE DES POTENTIELS DES UNITÉS

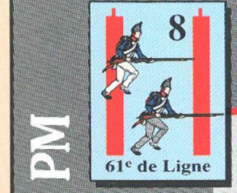
	CHEFS	INFANTERIE						CAVALERIE				ARTILLERIE (* Santon)	
													
	Généraux ou aides de camp	En colonne	En ligne	En ordre mixte (Français uniquement)	En carré	En tirailleurs	En déroute	Lourde Cuirassiers (* +1 contre tir d'infanterie) et carabiniers	Moyenne Dragons et Uhlans	Légère Hussards, chasseurs à cheval et cosaques	En déroute (*conserve le potentiel de sa catégorie)	à pied	à cheval
MOUVEMENT (PM)	10	4	3	3	1	4	2	5	6	7	3	4	6*
TIR	–	1	3	2	2	2	–	–	–	–	–		
COMBAT	–	3	1	2	1 c. Inf. 4 c. Cav.	0	0	5	4	3	*	0	
PROTECTION	3	1	2	1	0	3	1	2*	2	2	*	1 en Mouvement 2 en Batterie	

* 5 pour Autrichiens

à pied	à cheval	Distance en hex.
5	4	1
4	3	2
3	2	3
3	1	4
2	1	5
2	–	6
2	–	7
1*	–	8*

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN



Effets du terrain sur		Dégagé	Village	Bois	Forêt dense	Ruisseau	Rivière	Pont	Fossé	Escarpement	Chemin	Route	Différence de niveau du bas vers le haut 1 niveau	2 niveaux
Dépense en PM	 l'infanterie (quelle que soit sa formation)	1	2	2	interdit	sans effet	+2	+1 colonne +2 autre f.	+2	+1	sans effet	sans effet	sans effet	+2
	la cavalerie (quelle que soit sa formation)	1	3	3	interdit	sans effet	+2	+1	+4	+2	sans effet	sans effet	sans effet	+3
	l'artillerie (attelée)	1	Interdit (sauf sur route ou chemin, coût 1 PM)		interdit	+1	interdit sauf pont	annule la rivière	interdit	interdit	annule terrain interdit et pénalité	bonus 1 si Mvt entier sur route	+1	interdit
* Remplace les potentiels usuels de l'infanterie	le potentiel de combat	sans effet	Déf. Tir Combat Prot. Inf.* 2 2 3 Cav. — −1 +1 Art. — — +1		interdit	sans effet	Défenseur +1 au combat	Défenseur +1 au combat	Défenseur +1 au combat	Déf. + haut +1 au combat	sans effet	sans effet	Défenseur +1 au combat	Défenseur +2 combat +1 prot.

© VaeVictis Histoire & Collections 1995. Infographie Jean-Marie Mongin, Christophe Camillotte et François Vauvillier

LE SOLEIL D'AUSTERLITZ...

SANS être la plus brillante victoire de Napoléon, Austerlitz est certainement la plus connue et la plus magnifiée. Elle prend place alors que l'Empereur est au zénith de son génie militaire, et elle révèle les extraordinaires qualités de l'armée française.

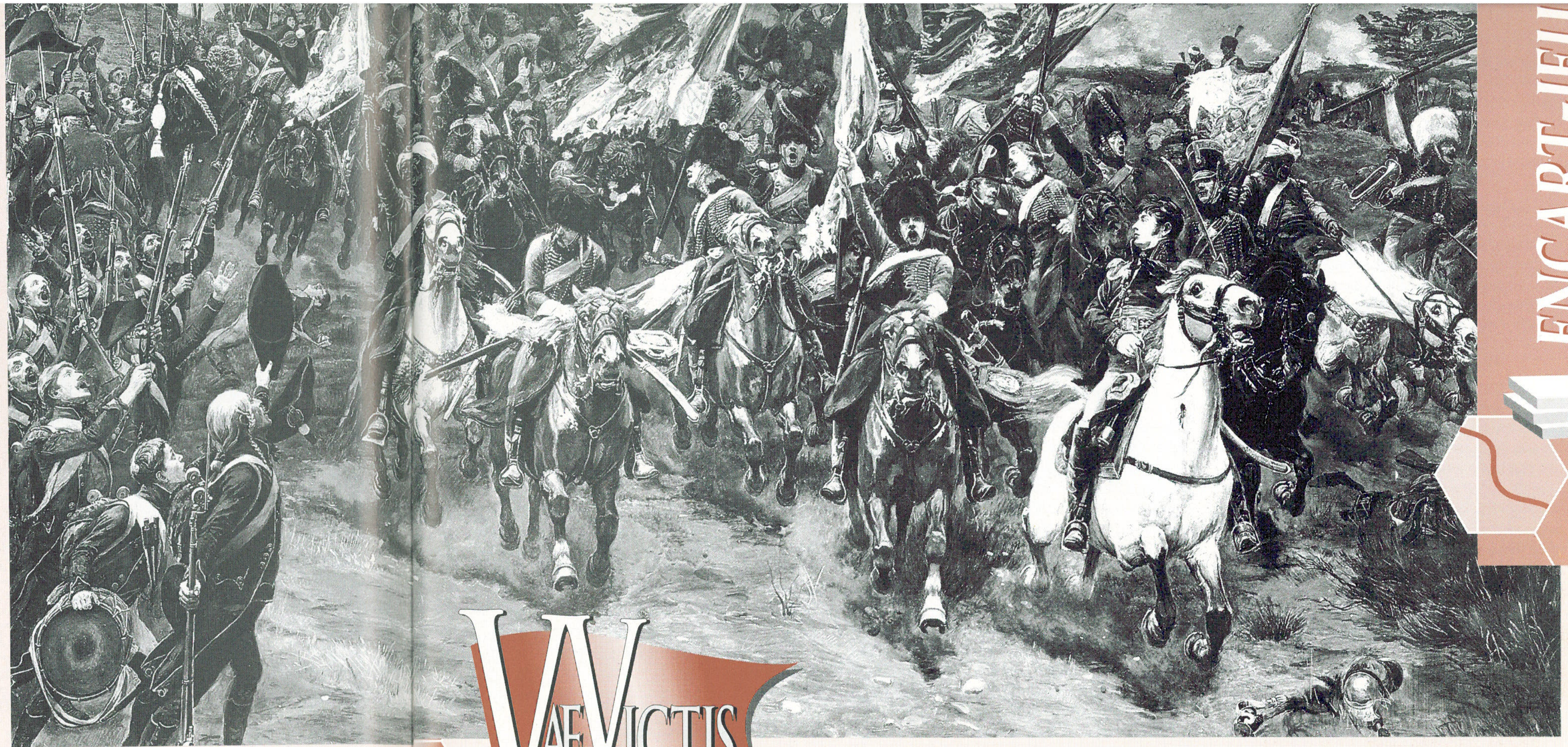
Texte d'Antoine PLAIT

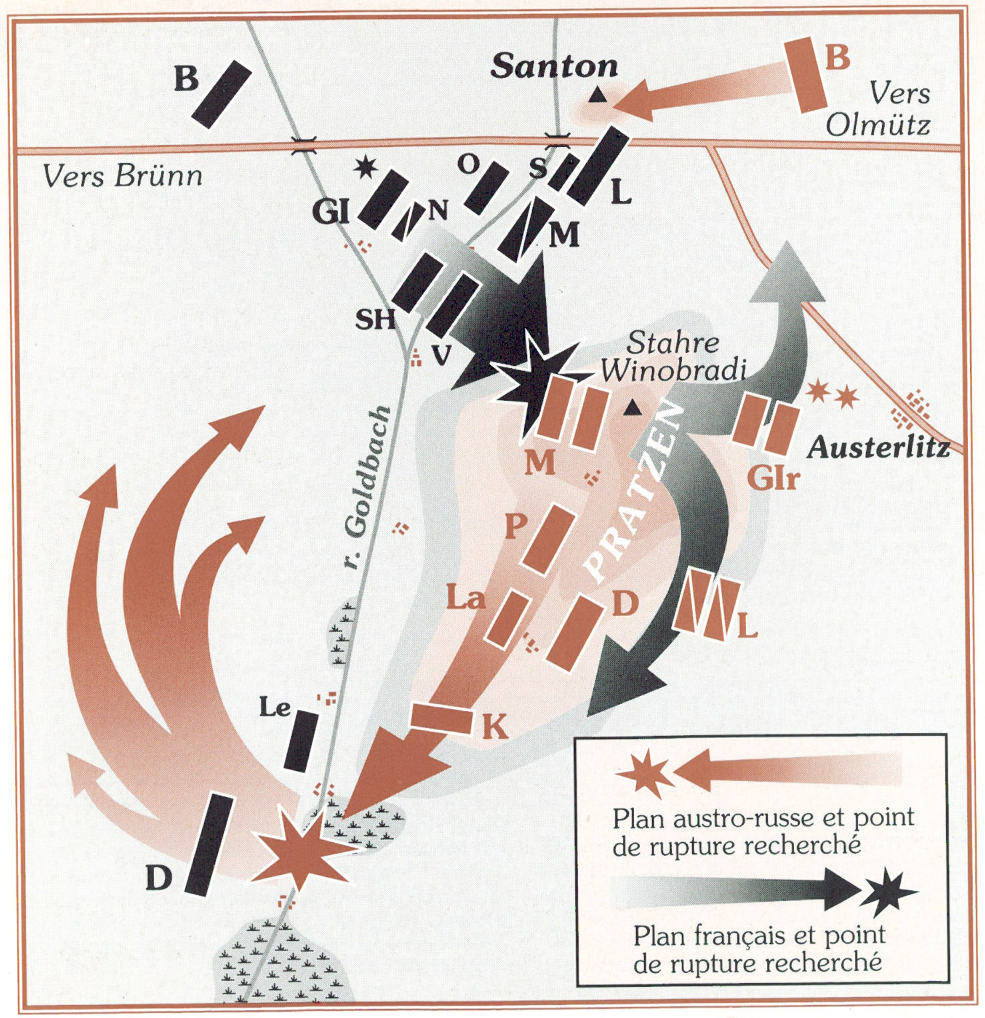
Au début de l'année 1805, une coalition anti-française regroupe l'Angleterre, la Suède et la Russie. En août, l'Autriche y adhère à son tour. La Prusse fait mine d'y entrer. Parti de Boulogne, où la Grande armée s'était rassemblée en prévision d'une invasion de l'Angleterre, Napoléon surprend complètement les Autrichiens par la rapidité de sa concentration sur le Danube, et il prend au piège l'armée prussienne du général Mack à Ulm en octobre. En novembre, Murat s'empare de Vienne et y signe un accord avec les Russes, leur permettant de se replier en Pologne. Mais, désavoué par Napoléon pour cette initiative, Murat doit se lancer à leur poursuite. Koutouzoff se dégage et rejoint Buxhöwden et les Autrichiens à Olmütz. Le tsar Alexandre décide alors d'affronter Napoléon avec ces forces (90 000 à 100 000 hommes) sans attendre l'archiduc Charles, ni le corps de Benningsen, ni les Prussiens qui se préparent. La Grande armée se trouve, il est vrai, en infériorité numérique (73 000 hommes) car Napoléon a dû détacher plusieurs corps pour protéger ses dépôts et contenir les archiducs Jean et Ferdinand en Italie et en Carinthie. Face aux Austro-russes, Napoléon manœuvre et recule, ce qui apparaît comme un aveu de faiblesse. Le 1er décembre, les deux armées se font face, non loin du village d'Austerlitz.

Une aile droite bien fragile

Entre les deux armées, le Golbach, un ruisseau qui s'étale au sud en marécages de faible profondeur. Même gelé, ce cours d'eau et ces marécages forment une coupure de terrain et favorisent le défenseur. Or, à Austerlitz, pour une fois, c'est Napoléon qui défend. A l'est du ruisseau, le plateau du Pratzen s'élève en pente douce à une centaine de mètres plus haut. Les deux armées se font face de part et d'autre du cours d'eau (les Français à l'ouest, les Coalisés à l'est), sauf au nord où les troupes françaises ont traversé. Au sud de notre dispositif, Davout forme l'aile droite, une aile qui paraît bien faible (à peine 6 000 hommes) face à la masse russe. De fait, dès le soir du 1er décembre, les Coalisés déplacent le centre de gravité de leurs troupes du nord vers le sud. Leur plan est simple et logique : enfoncer l'aile droite fran-

(suite page 31, après l'encart détachable)





Les dispositifs des deux adversaires à la veille de la bataille, le 1er décembre 1805, et les plans de manœuvre des deux camps. Les étoiles représentent la position des Empereurs.

ARMÉE FRANÇAISE (en noir, du nord au sud) :
L : Lannes (V^e corps)
S : Suchet (corps de Lannes)
M : Murat (réserve de cavalerie)
O : Oudinot (réserve)
B : Bernadotte (Ier corps)
GI : Garde impériale (Bessières)
N : Nansouty (réserve de cavalerie, Murat)
SH : Saint-Hilaire (IVe corps de Soult)
V : Vandamme (IVe corps de Soult)
L : Legrand (IVe corps de Soult)
D : Davout (IIIe corps)

ARMEE COALISÉE (en brun, du nord au sud) :
B : Bagration (avant-garde)
L : Liechtenstein (V^e colonne)
GIr : Garde impériale russe
M : Miloradovitch (IVe colonne)
P : Prebyszewski (IIIe colonne)
D : Doctoroff (IIe colonne)
L : Langeron (IIe colonne)
K : Kienmayer (Ire colonne)

(Infographie François Vauvillier © VaeVictis)

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
présente

AUSTERLITZ 1805
LE CHOC DES CAVALERIES

AUSTERLITZ 1805 est une simulation à l'échelle tactique des combats qui se déroulent sur l'aile gauche française pendant la célèbre bataille, livrée le 2 décembre 1805. Les corps de Lannes et de Murat affrontent sur la route Brünn-Olmütz les corps de Bagration et de Liechtenstein, en un terrible choc de cavalerie.

Un jeu de
Marc BRANDSMA
et Nicolas PILARTZ

SOMMAIRE

0 - Présentation
0.1 - But du jeu
0.2 - Echelle de jeu
0.3 - Terrain
0.4 - Test de moral
0.5 - Bonus au combat
0.6 - Pions et marqueurs
0.7 - Abréviations

1 - Les unités
1.1 - L'infanterie
1.2 - La cavalerie
1.3 - L'artillerie
1.4 - Les chefs

2 - Orientation et front
2.1 - L'infanterie
2.2 - La cavalerie
2.3 - L'artillerie
2.4 - Les chefs et les unités en déroute

3 - Zone de contrôle

4 - Empilement
4.1 - L'infanterie et la cavalerie
4.2 - L'artillerie
4.3 - Les chefs

5 - Séquence de jeu
5.1 - Détermination du premier joueur
5.2 - Séquence de jeu
5 3 - Fin aléatoire de la partie

6 - Phase de commandement
6.1 - Définition
6.2 - Procédure
6.3 - Les commandants de corps
6.4 - Ligne de commandement et zone de contrôle
6.5 - Unité non commandée
6.6 - Général de division non commandé

7 - Phase de ralliement
7.1 - Les désordres
7.2 - Les déroutes

8 - Mouvement
8.1 - Généralités
8.2 - Réorientation
8.3 - Changement de formation

9 - Désengagement
9.1 - Hexagone de désengagement
9.2 - Contraintes de désengagement

10 - Charge de cavalerie
10.1 - Conditions d'une charge
10.2 - La contre-charge
10.3 - La mise en carré

11 - Esquive
11.1 - Généralités
11.2 - Hexagone d'esquive
11.3 - Unités pouvant esquiver
11.4 - Avance suite à esquive

12 - Tir défensif et offensif
12.1 - Généralités
12.2 - Procédure de tir
12.3 - Résultats de tir et de combat
12.4 - Tir défensif

13 - Combat (corps-à-corps)
13.1 - Généralités
13.2 - Procédure de corps-à-corps
13.3 - Avance après corps-à-corps

14 - Moral et déroute
14.1 - Test de moral
14.2 - La déroute

15 - Mort des chefs
15.1 - Généralités
15.2 - Mort des généraux de division
15.3 - Mort du commandant de corps

16 - Ligne de vue
17 - Règles spécifiques
18 - Placement initial
19 - Conditions de victoire

L'enjeu du grand choc de cavalerie simulé dans *Austerlitz 1805* est capital pour la réussite du plan d'ensemble de chacune des armées. Pour les Français comme pour les Coalisés, le but de la manœuvre est d'enfoncer l'aile ennemie pour se rabattre sur le gros de l'armée adverse.

0 - Présentation

Ce jeu nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Il couvre environ trois heures de bataille, de 10 h du matin — soit plusieurs heures après le début des combats sur l'aile droite au sud — au début de l'après-midi.

0.1 - But du jeu

Pour gagner, le joueur français doit s'emparer d'un certain nombre de villages et de positions contrôlés au départ par le joueur coalisé. De son côté, ce dernier a pour objectif certaines des positions tenues par les Français. Les deux joueurs doivent d'autre part veiller à conserver les positions qu'ils occupent au départ, et infliger le plus de pertes à leur adversaire (voir Conditions de victoire 19). Chaque joueur est donc à la fois attaquant et défenseur.

0.2 - Echelle de jeu

Un hexagone de la carte représente environ 200 mètres de terrain réel, et un tour de jeu représente environ une vingtaine de minutes de temps réel.

Un pion de chef représente un commandant de corps ou un général de division, accompagné de son état-major (environ trente à cinquante hommes).

Chaque point de force de cavalerie représente environ 200 cavaliers. Chaque point de force d'infanterie représente environ 400 fantassins, et chaque point de force d'artillerie représente environ six canons.

0.3 - Terrain

La carte, orientée de manière usuelle (nord en haut), représente la partie nord du champ de bataille d'Austerlitz. Une grille hexagonale est surimpressionnée sur la carte pour permettre le mouvement et le combat des unités. Les différents types de terrain sont définis par la table de terrain (table en couleurs), avec leurs effets sur le mouvement et le combat.

Note : les hexagones de villages et de bois sont uniquement ceux qui contiennent une forte densité de maisons ou d'arbres. Les hexagones avec des maisons ou des arbres isolés sont considérés comme terrain dégagé.

0.4 - Test de moral (voir aussi 14)

Lorsqu'une unité doit tester son moral, le joueur qui contrôle cette unité lance deux dés à 6 faces. Si le résultat des dés est inférieur ou égal au moral de l'unité, l'unité a réussi son test. Si le résultat est supérieur, l'unité a échoué son test et subit les effets qui s'y rattachent.

0.5 - Bonus au combat

Tous les modificateurs de combat (comme la charge, la présence d'un chef, le désordre, etc.) modifient le potentiel d'attaque ou de défense d'une unité. Il ne s'agit pas de modificateurs au dés.

0.6 - Pions et marqueurs

On distingue deux types fondamentaux :

— les **pions** proprement dits, qui représentent les différentes personnalités et unités ayant participé à la bataille, soit : les commandants de corps et les généraux de division (et leurs aides de camp), l'infanterie (de ligne ou légère), la cavalerie (lourde, moyenne ou légère), et l'artillerie (à pied ou à cheval).

— les **marqueurs**, qui indiquent l'état ou la formation des unités sur le terrain : formation en village ou en bois, en tirailleurs, en carré, en ordre mixte, en désordre, en déroute, non commandée.

0.7 - Abréviations

Par commodité, les abréviations suivantes sont utilisées dans les règles :

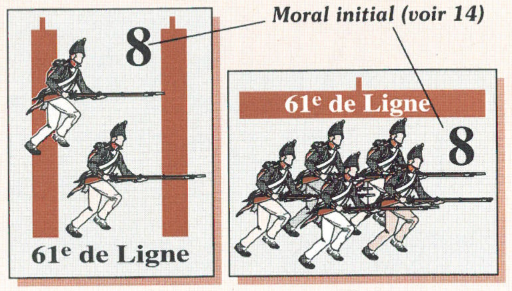
— hex. pour hexagone;
— PM pour point de mouvement;
— ZdC pour zone de contrôle.

1 - Les unités

En fonction de la formation ou du type d'unité, le potentiel de mouvement, de tir ou de combat (corps-à-corps) et la protection dont bénéficie une unité, varient. La table des potentiels (table en couleurs) donne les caractéristiques de chaque type de formation, selon le type d'unité.

1.1 - L'infanterie

Une unité d'infanterie est toujours dans une des formations indiquées ci-dessous. Elle peut changer de formation pendant sa phase de mouvement, en respectant certaines restrictions (voir 8.3). Le recto d'un pion d'infanterie indique une formation en colonne, le verso indique une formation en ligne.



Infanterie en colonne (recto / verso) ***La même unité en ligne***

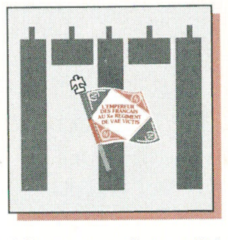
Les formations de l'infanterie

● La colonne

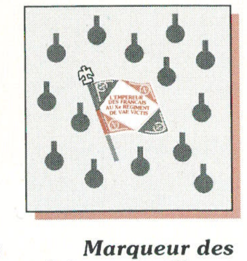
Cette formation est possible uniquement en terrain dégagé. La formation en colonne est optimale pour le combat (corps-à-corps) et les manœuvres.

● La ligne

Il est possible de se mettre en ligne uniquement en terrain dégagé. La formation en ligne permet d'optimiser le tir.



Marqueur des unités en ordre mixte



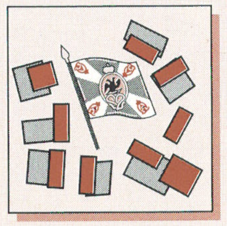
Marqueur des unités en tirailleurs

● L'ordre mixte

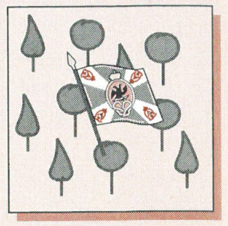
Ce type de formation est possible uniquement en terrain dégagé et *pour les unités françaises d'infanterie seulement*. La formation en ordre mixte est un mélange de la ligne et de la colonne. On place le marqueur approprié pour indiquer qu'une unité française d'infanterie est en ordre mixte.

● En tirailleurs

La formation en tirailleurs est possible uniquement en terrain dégagé et pour les régiments d'infanterie légère et de Jäger seulement. Cette formation, indiquée par un marqueur, permet de harceler l'adversaire par le tir et d'esquiver les attaques de l'infanterie ennemie (voir Esquive 11).



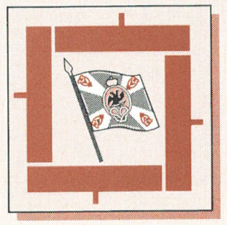
Marqueur des unités en village



Marqueur des unités dans les bois

● Formation en village et bois

Toute unité d'infanterie adopte automatiquement une « formation » spéciale quand elle pénètre dans un hexagone de village ou de bois (marqueur correspondant). Le changement de formation à l'entrée d'un village ou d'un bois ne coûte pas de PM et, à la sortie de ce type d'hex., l'unité reprend sa formation précédente (on retire le marqueur).



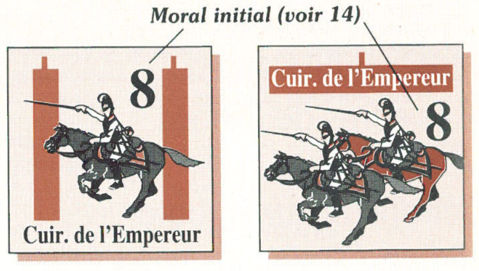
Marqueur des unités en carré

● Le carré d'infanterie

La formation en carré est une formation efficace contre la cavalerie. Elle n'est possible qu'en terrain dégagé, pour tout type d'infanterie (voir Mise en carré 10.3).

1.2 - La cavalerie

La cavalerie est de trois types : lourde (cuirassiers, carabiniers), moyenne (dragons, uhlans), légère (hussards, chasseurs, cosaques).



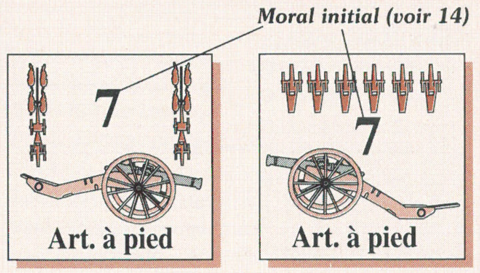
Cavalerie en mouvement normal (recto / verso) ***La même en mouvement de charge***

La cavalerie se déplace en mouvement normal ou en mouvement de charge (recto et verso du pion, voir Charge 10). Elle peut livrer des combats dans les deux modes. La charge donne un bonus au combat, mais elle permet à la cavalerie adverse d'effectuer une contre-charge et à l'infanterie de tenter une mise en carré (voir Mise en carré 10.3).

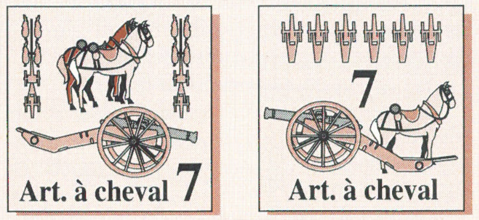
Les unités de cavalerie ne sont jamais en formation particulière, car on considère à cette échelle qu'elles adoptent facilement la meilleure formation possible pour le combat. Elle peuvent esquiver les attaques de l'infanterie adverse (voir Esquive 11). La cavalerie légère a la possibilité d'esquiver les attaques de la cavalerie moyenne ou lourde.

1.3 - L'artillerie

Les unités d'artillerie à pied et à cheval ont deux types de formation : elles sont soit en position attelée, pour pouvoir se déplacer, soit en batterie, pour pouvoir tirer (recto et verso du pion). Le coût de ce changement de formation est de 2 PM. L'artillerie est la seule unité de combat a pouvoir s'empiler avec d'autres unités (voir Empilement 4.2).



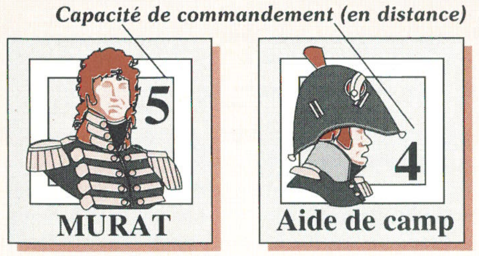
Artillerie à pied, position attelée (recto / verso) ***La même en position de batterie***



Artillerie à cheval, attelée (recto / verso) ***La même en position de batterie***

1.4 - Les chefs

Les chefs sont d'une importance capitale pour le contrôle des unités. Chaque chef possède une capacité de commandement (exprimant une distance), basée sur une estimation de sa valeur historique (voir table des chefs). Le rôle des chefs est précisé règle 6.


Capacité de commandement (en distance)
5
MURAT
4
Aide de camp

Commandant de corps d'armée (recto / verso) ***Son aide de camp, en cas de mort***

On distingue trois types de chef :

● Les commandants de corps, distingués par un symbole géométrique blanc (Murat, Lannes, Liechtenstein et Bagration).

● Les généraux de division, distingués par un symbole géométrique coloré, dont la forme est la même que celui du commandant du corps dont ils dépendent (ex. : Suchet, symbole pentagonal du corps de Lannes; Markoff, symbole ovale du corps de Bagration).

● Les aides de camp (verso), qui remplacent les chefs tués sur le champ de bataille.

Un chef a un potentiel de mouvement de 10 points, il n'a aucune formation particulière. Un chef peut esquiver toute attaque d'unité ennemie mais il subit les tirs normalement.

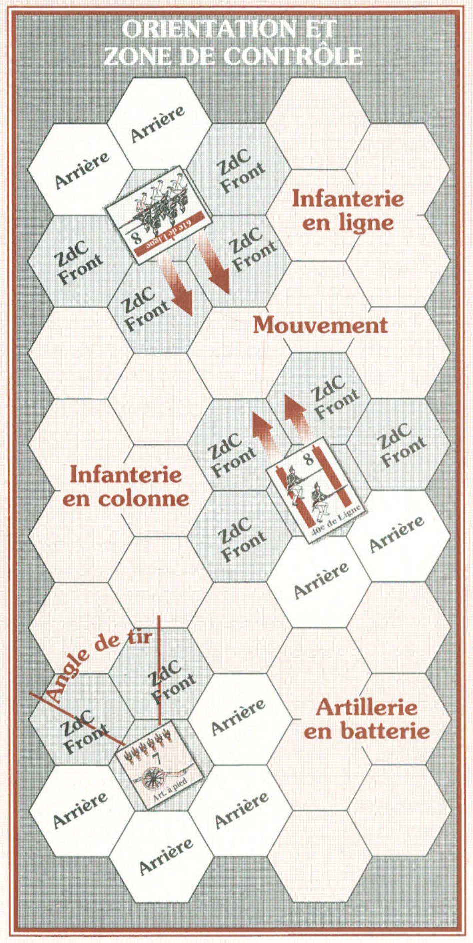
2 - Orientation et front des unités

2.1 - L'infanterie

Toutes les unités d'infanterie en ligne, en colonne, en ordre mixte ou en tirailleurs, ont une orientation (voir schéma), avec quatre hex. de front et deux hex. d'arrière. Le déplacement normal s'effectue uniquement sur les **deux hex.** directement sur le front de l'unité.

Les unités d'infanterie en carré et dans un bois ou un village ont six hex. de front. Elles n'ont donc pas réellement d'orientation. Elles peuvent librement choisir leur orientation quand elles adoptent une nouvelle formation.

Une unité bénéficie d'un bonus de **+ 1** à son potentiel de combat (corps-à-corps) si elle attaque une unité ennemie par l'arrière.



2.2 - La cavalerie

Toutes les unités de cavalerie ont six hex. de front. Elles n'ont donc pas besoin d'être orientées.

2.3 - L'artillerie

L'artillerie en batterie possède deux hex. de front et quatre hex. d'arrière. Une unité d'artillerie ne peut tirer que dans sa zone de front.

L'artillerie en mouvement est toujours considérée comme de front.

2.4 - Les chefs et les unités en déroute : ces éléments n'ont aucune orientation imposée, ils n'ont donc ni front ni arrière.

3 - Zone de contrôle

Les hex. immédiatement adjacents au front d'une unité constituent sa zone de contrôle.

La phase de mouvement d'une unité est terminée dès qu'elle pénètre dans une ZdC ennemie (sauf chef, voir 4.3). Il est interdit de passer directement d'une ZdC ennemie à une autre ZdC ennemie (sauf pour les chefs, voir 4.3).

Il est possible de quitter une ZdC ennemie, sous certaines conditions, en effectuant un désengagement (voir 9).

Les ZdC ont un effet sur les déroutes et sur les lignes de commandement (voir Commandement 6.4 et Déroute 14.2).

Les unités ne peuvent effectuer un tir ou un combat (corps-à-corps) que sur des unités ennemies situées dans leur ZdC, hormis l'artillerie qui peut tirer à longue distance.

Exception : l'artillerie en mouvement, les chefs et les unités en déroute ne possèdent pas de ZdC, mais ils exercent une ZdC uniquement sur l'hex. qu'ils occupent (les unités ennemies ne peuvent pas y pénétrer).

4 - Empilement

4.1 - L'infanterie et la cavalerie

L'empilement est limité à une seule unité par hex. : un seul pion d'infanterie ou de cavalerie peut occuper le même hex.

4.2 - L'artillerie

Une unité d'artillerie, **et une seule**, peut s'empiler avec une autre unité d'infanterie, de cavalerie ou d'artillerie. L'empilement et le désempilement d'une unité d'artillerie ne peut se faire que si les deux unités ne sont pas en désordre ou en déroute, et hors d'une ZdC ennemie. Le désempilement s'effectue avec les règles de mouvement normal.

Il n'y a aucun coût supplémentaire pour l'empilement ou le désempilement.

Une artillerie empilée avec une infanterie ou une cavalerie ne forme plus qu'une seule unité : le moral de la pile est celle de l'infanterie ou de la cavalerie, **avec un bonus de +1**. Si l'unité d'infanterie ou de cavalerie rate un test de moral, l'artillerie est considérée comme ayant raté automatiquement son propre test de moral, avec les conséquences qui s'y rattachent.

Une unité d'artillerie empilée avec une unité d'infanterie ou de cavalerie est la dernière à subir les pertes dues au tir ou au corps-à-corps, quelle que soit sa position dans la pile.

Une unité d'artillerie, et une seule, peut s'empiler avec une autre unité d'artillerie. Le moral de la pile sera alors le même pour les deux unités **(sans bonus)** et l'échec d'un test de moral s'applique aux deux unités. Lorsqu'un joueur attaque deux unités d'artillerie empilées, le joueur passif répartit les pertes subies à son gré.

4.3 - Les chefs

Un chef peut s'empiler sans restriction sur n'importe quelle unité amie.

Un chef peut prendre deux positions dans une pile, soit au-dessus, soit en-dessous :

● au-dessus, le chef est considéré à la tête de ses troupes et il applique ses éventuels bonus de moral et de combat (en attaque et en défense), mais si la pile prend des pertes suite à un tir ou un corps-à-corps, il court un plus grand risque d'être tué (voir Mort des chefs 15);

● en-dessous, il est considéré mieux protégé du tir et du combat corps-à-corps, mais il n'applique plus ses modificateurs à la pile.

Il ne peut y avoir qu'un chef en première ligne d'une pile, et trois chefs maximum par hex. Un chef ne peut changer de position dans une pile que pendant la phase de mouvement, librement et sans dépense de PM. Quelle que soit la position dans la pile, sa capacité de commandement (distance) n'est pas affectée.

Les modificateurs d'un chef ne peuvent s'appliquer qu'aux unités de sa division (pour un général) ou de son corps (pour un commandant de corps).

5.2 - SÉQUENCE DE JEU

(les phases du joueur passif sont indiquées en italique)

1. Phase de commandement : le joueur vérifie que ses unités sont bien commandées.

2. Phase de ralliement : le joueur peut tenter de rallier ses unités en déroute et retirer les marqueurs de désordre. Les unités non ralliées effectuent leur déroute.

3. Phase de charge : le joueur actif réalise ses charges *(le joueur passif peut effectuer des contre-charges ou des mises en carré en réaction).*

3. Phase de mouvement : les unités peuvent se déplacer de tout ou partie de leur potentiel de mouvement. Les unités peuvent se désengager et changer de formation.

***4. Phase d'esquive** : les unités du joueur passif peuvent tenter d'esquiver.*

***5. Phase de tir défensif** : les unités du joueur passif peuvent tirer en défense.*

6. Phase de tir offensif : les unités du joueur actif peuvent tirer.

7. Phase de combat (corps-à-corps) : les unités du joueur actif peuvent engager l'ennemi en corps-à-corps. Les unités qui échouent à leur test de moral à l'issue du combat effectuent un mouvement de déroute.

(puis même phase pour l'autre joueur)

Un chef empilé avec une unité peut être tué (voir Mort des chefs 15). Un chef suit le premier mouvement de déroute d'une pile. La protection d'un chef contre le tir ne s'applique que s'il est seul, et il est éliminé au corps-à-corps s'il ne peut pas esquiver et qu'il est seul (voir 11).

Un chef peut se déplacer d'une ZdC ennemie à une autre uniquement en passant sur des unités amies non en déroute.

5 - Séquence de jeu

Austerlitz 1805 se déroule en dix tours maximum de jeu. Un tour de jeu comporte deux séquences similaires, une pour chaque joueur. Le premier joueur de chaque séquence est déterminé au début du jeu, pour l'ensemble de la partie, selon la procédure indiquée en 5.1.

Quand un joueur effectue sa séquence de jeu, il est appelé joueur actif et l'autre est le joueur passif. Le joueur passif intervient dans certaines phases du joueur actif.

5.1- Détermination du premier joueur

● Procédure aléatoire

Chaque joueur lance un dé à 6 faces, et le gagnant choisit s'il désire jouer en premier ou en second, pour l'ensemble de la partie. En cas d'égalité, le Français peut choisir.

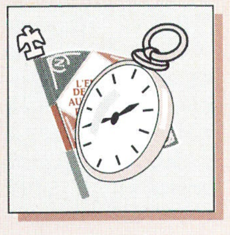
● Procédure d'achat (mise de départ)

Plutôt que de jeter les dés, les joueurs peuvent miser secrètement un certain nombre de points de victoire pour décider de jouer en premier ou en second. Le joueur qui mise le plus de points décide, mais il donne à son adversaire le nombre de points de victoire qu'il a misé (voir 19). En cas d'égalité de mise, le Français décide.

La procédure d'achat est recommandée pour un jeu plus compétitif, et elle est formellement conseillée pour des parties en compétition.

5.2. Séquence de jeu (ci-contre à gauche)

Chaque séquence est matérialisée, sur la piste de déroulement (en bas de la carte) par le marqueur de tour placé sur sa face appropriée. Une fois que les deux joueurs ont chacun effectué leur séquence, le tour est terminé. Le marqueur est avancé d'une case.



Marqueur de tour
(Coalisés au verso)

5.3 Fin aléatoire de la partie

A la fin de chaque tour à partir du tour 7, l'un des joueurs lance un dés pour savoir si le jeu s'arrête.

Fin du tour 7 : arrêt sur 5 ou 6;
Fin du tour 8 : arrêt sur 4 ou plus;
Fin du tour 9 : arrêt sur 3 ou plus.
Le jeu s'arrête obligatoirement à la fin du tour 10.

6 - Phase de commandement

Pour pouvoir utiliser pleinement ses capacités de mouvement et de combat, une unité doit être commandée par son général de division, qui doit lui-même être sous l'autorité de son commandant de corps.

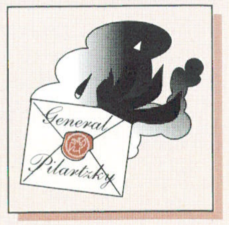
6.1 - Définition

Chaque commandant de corps et chaque général de division possède une *capacité de commandement* (imprimée sur le pion) représentant la **distance maximum** jusqu'où s'exerce son commandement. Pour qu'une unité soit commandée, il faut que le joueur puisse tracer une ligne d'hex., de son chef à l'unité, à une distance inférieure ou égale à la capacité de commandement (la ligne de vue n'est pas prise en compte). **Attention**, il s'agit d'une *ligne* de commandement, c'est-à-dire un chemin linéaire d'hex., et non d'un rayon de commandement.

6.2 - Procédure

Lors de la phase de commandement, le joueur actif vérifie en premier lieu que tous les généraux de division sont sous l'autorité de leur commandant de corps. Si un général de division n'est pas sous l'autorité de son commandant de corps, aucune unité de cette division ne sera commandée (voir aussi 6.6).

Puis le joueur vérifie que les unités de chaque division soient bien commandées par leur propre général de division.



Marqueur pour pion non commandé

Une unité ou un général qui ne peut pas tracer de ligne de commandement jusqu'à son supérieur est dit *non commandé*. On place le marqueur approprié sur toute unité ou général de division se trouvant dans cette situation.

6.3 - Les commandants de corps

Les commandants de corps sont toujours considérés comme commandés. Ils ne peuvent commander que leurs généraux de division, c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas se substituer à un général de division pour commander une unité.

Exception : une unité empilée avec un commandant de corps est toujours considérée comme commandée.

6.4 - Ligne de commandement et ZdC

Une ligne de commandement ne peut pas traverser une ZdC ennemie, mais elle peut passer sur un hex. en ZdC ennemie si une unité amie **non en déroute** s'y trouve.

QUELQUES CONSEILS PRATIQUES POUR PRÉPARER VOTRE JEU

Le jeu *Austerlitz 1805* est conçu de telle sorte qu'on puisse le détacher entièrement du numéro et le classer à part, sans que cela nuise au contenu et à la lecture de *VaeVictis* (ceci est également le cas pour *Tunisie 1943* dans VV n° 1). Les huit pages de règles, foliotées 23 à 30, constituent en effet un livret indépendant, séparable de la partie historique.

Précaution : pour dégrafer les pions, la carte et le livret de 8 pages de règles sans rien arracher, soulever délicatement les agrafes, extraire les éléments à séparer puis replier les agrafes sur les pages 22-31 (historique de la bataille d'Austerlitz) qui deviennent ainsi les nouvelles pages centrales de votre numéro 2 de *VaeVictis*.

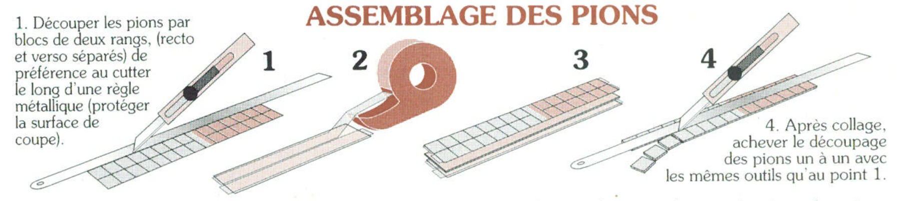
Une fois détachée, la règle peut être réagrafée à la main, avec des agrafes de dimensions appropriées.

Dos de la planche de pions : avant toute découpe, photocopier les ordres de bataille français et austro-russe en un nombre suffisant d'exemplaires pour vous permettre de jouer longtemps (à chaque partie, l'ordre de bataille sera coché en de nombreux endroits). Vous pouvez aussi cocher au crayon puis gommer avant toute nouvelle partie.

Tables de potentiels, de terrain, de résultats, etc. : la partie inférieure de la planche de pions sert d'aides de jeu, à conserver toujours sous les yeux lors d'une partie. Profitez de vos photocopies des ordres de bataille pour conserver une ou deux séries (une par adversaire) des tables en noir et blanc. Vous éviterez ainsi d'avoir à retourner constamment vos tables en couleurs.

Découpe et assemblage des pions recto-verso : procéder selon le schéma ci-dessous (n'oubliez pas de photocopier auparavant les ordres de bataille). Mais vous pouvez aussi :
— utiliser des ciseaux plutôt qu'un cutter;
— utiliser de la colle blanche au lieu de ruban adhésif double-face (attention cependant, les colles trop chargées en eau risquent de faire gondoler vos pions. La colle en bâton convient bien) ;
— et, si le fait d'avoir des pions moins épais ne vous dérange pas, vous pouvez coller directement les deux faces des pions l'une derrière l'autre. C'est plus rapide et plus économique.

ASSEMBLAGE DES PIONS



1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

6.5 - Unité non commandée

Une unité non commandée dispose de la moitié de son potentiel de mouvement (arrondi à la fraction supérieure). Elle ne peut pas se placer volontairement adjacente à une unité ennemie.

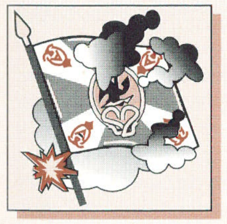
En phase de mouvement, une unité non commandée du joueur actif adjacente à une unité ennemie doit tester son moral. En cas d'échec, la phase de mouvement de l'unité est terminée. En cas de réussite, l'unité peut se déplacer normalement, tout en respectant les règles de désengagement (voir 9) mais elle ne peut toujours pas se placer volontairement adjacente à une unité ennemie. Une artillerie non commandée doit réussir un test de moral pour effectuer un tir à deux hex. de distance ou plus.

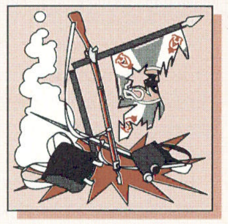
6.6 - Général de division non commandé

Chaque général de division est doté d'une certaine capacité d'initiative (voir table des chefs). Lorsqu'un général de division n'est pas commandé par son commandant de corps, le joueur jette immédiatement un dé à 6 faces. Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la capacité d'initiative du général, le général reste commandé. En cas d'échec, le général et toutes les unités de sa division ne sont plus commandés. Ce général pourra à nouveau tester sa capacité d'initiative au début de chaque nouvelle phase de commandement du joueur.

7 - Phase de ralliement

Pendant la phase de ralliement, le joueur actif peut tenter de rallier ses unités déroutées et réordonner celles qui sont en désordre.





Marqueur de désordre
(recto / verso)
***Marqueur de déroute** (fond plus foncé)*

7.1 - Les désordres

Les unités frappées d'un marqueur de désordre qui se trouvent non adjacentes à une unité ennemie peuvent automatiquement retirer ce marqueur. Celles qui se trouvent adjacentes à une unité ennemie doivent réussir un test de moral pour pouvoir retirer leur marqueur.

7.2 - Les déroutes

Les unités en déroute qui se trouvent non adjacentes à une unité ennemie testent leur moral, avec un modificateur de **– 1** au moral. En cas de réussite, le marqueur de déroute est retourné en un marqueur de désordre, et l'unité reprend sa formation précédente. Si elles échouent, elles doivent effectuer un mouvement de déroute complet (voir Déroute 14.2).

Les unités en déroute adjacentes à une unité ennemie effectuent automatiquement un mouvement de déroute, et elles ne peuvent pas tester leur moral pendant cette phase de ralliement.

8 - Mouvement

8.1 - Généralités

Chaque unité possède une capacité de déplacement, en fonction de son type de formation, exprimée en points de mouvement (voir table des potentiels). Pour entrer dans un hex., une unité doit dépenser un certain nombre de points de mouvement, en fonction du type de terrain de cet hex. (voir table des terrains).

Pendant la phase de mouvement, le joueur actif peut déplacer ses unités dans la limite de leurs points de mouvement. Le mouvement de chaque unité doit être terminé avant de passer à une autre.

Le mouvement se fait d'hex. en hex., en respectant les contraintes de front pour les unités d'infanterie en colonne, en ligne, en ordre mixte et en tirailleurs (règle 2.1).

Pendant son mouvement, une unité ne peut pas déroger à la règle d'empilement. Par exemple, une unité d'infanterie ne peut pas traverser un hex. occupé par une autre unité d'infanterie, de cavalerie ou par deux unités d'artillerie.

8.2 - Réorientation

● Réorientation hors d'une ZdC ennemie

Une unité d'infanterie en colonne, en tirailleurs ou en ordre mixte, située hors d'une ZdC ennemie, peut se réorienter d'un sommet d'hex. (60 °), sans dépense de PM, pour chaque hex. dans lequel elle entre.

Une unité d'infanterie en colonne, en tirailleurs ou en ordre mixte peut se réorienter librement dans le même hex. d'un ou deux sommets d'hex. en dépensant **1 PM** et peut faire demi-tour en dépensant **2 PM**.

Une unité d'infanterie en ligne, située hors d'une ZdC ennemie, doit dépenser **1 PM** pour chaque réorientation d'un sommet d'hex.

● Réorientation dans une ZdC ennemie

Une unité d'infanterie qui commence son mouvement dans une ZdC ennemie peut se réorienter d'un sommet d'hex., mais cela lui coûte la **totalité de ses PM**, quelle que soit sa formation. De plus, une unité d'infanterie en désordre qui se trouve dans une ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour se réorienter. Si le test échoue, l'unité ne peut pas se déplacer pendant cette phase de mouvement.

● Cavalerie, infanterie en village, en bois ou en carré, chef et artillerie en mouvement, unité en déroute

Toutes ces unités ou formations présentent six hex. de front, et la règle de réorientation ne s'applique donc pas.

● Artillerie en batterie

Une unité d'artillerie en batterie ne dispose d'aucun potentiel de mouvement. Toutefois, elle peut se réorienter d'un ou deux sommets d'hex., en ne faisant aucun autre mouvement durant la phase. La mise en batterie permet de réorienter l'unité d'artillerie au choix du joueur. Une unité d'artillerie située dans une ZdC ennemie doit tester son moral pour changer sa formation ou son orientation (d'un sommet uniquement). Une unité d'artillerie en désordre ne peut pas changer son orientation ou sa formation dans une ZdC ennemie.

8.3 - Changement de formation

● Infanterie

Une unité d'infanterie hors d'une ZdC ennemie peut changer de formation, en dépensant **2 PM** (ou tous ses points pour une unité en carré) pour chaque changement. Un changement de formation n'est possible qu'en **terrain dégagé**. Un changement de formation s'effectue en début de mouvement de l'unité. Le potentiel de mouvement disponible pour l'unité est celui de la nouvelle formation choisie, en lui retranchant les 2 PM du coût du changement de formation.

Une unité en ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour changer de formation. En cas de réussite, elle peut changer de formation en dépensant la totalité de ses points de mouvement. En cas d'échec, sa phase de mouvement est terminée.

Une unité en désordre hors d'une ZdC ennemie doit réussir un test de moral pour changer de formation. En cas d'échec, elle ne peut plus essayer de changer de formation pour cette phase mais elle conserve sa capacité de mouvement.

Une unité en désordre dans une ZdC ennemie ne peut pas changer de formation.

● Artillerie

Les règles ci-dessus s'appliquent de la même façon à l'artillerie, hormis le fait qu'elle peut choisir d'effectuer sa mise en batterie *à l'issue de son mouvement*, celui-ci étant diminué des 2 PM nécessaires à ce changement de formation.

9 - Désengagement

Le désengagement permet à une unité de quitter une ZdC ennemie, en respectant certaines contraintes. Pour ce faire, l'unité doit quitter la ZdC ennemie vers un hex. libre (voir 9.1), en conservant la même orientation pour les unités d'infanterie. Une unité d'infanterie effectuant un désengagement dépense la **totalité de ses PM**.

9.1 - Hexagone de désengagement

Un désengagement ne peut s'effectuer que vers un hex. libre de ZdC ennemie (il est donc interdit de se désengager de ZdC à ZdC). De même, un désengagement ne peut s'effectuer que vers un hex. de terrain dégagé, sans traverser de rivière, de pont, d'escarpement, de fossé ou un double changement de niveau, ni entrer dans un hex. de bois ou de village. Il faut également respecter les règles d'empilement.

9.2 - Contraintes de désengagement

● Infanterie

Une unité d'infanterie se trouvant dans la ZdC d'une autre unité d'infanterie ou d'artillerie en batterie a la possibilité de se désengager. Dans la ZdC d'une cavalerie, le désengagement est impossible. Une unité en carré ne peut jamais se désengager.

Une unité en désordre doit réussir un test de moral pour se désengager. Si elle échoue, sa phase de mouvement est terminée.

● Cavalerie

Une unité de cavalerie peut se désengager librement si son potentiel de mouvement est supérieur à celui des unités ennemies qui exercent une ZdC sur son hex. Dans ce cas, l'unité de cavalerie dépense le coût normal du terrain dans lequel elle se désengage, et elle peut poursuivre son mouvement.

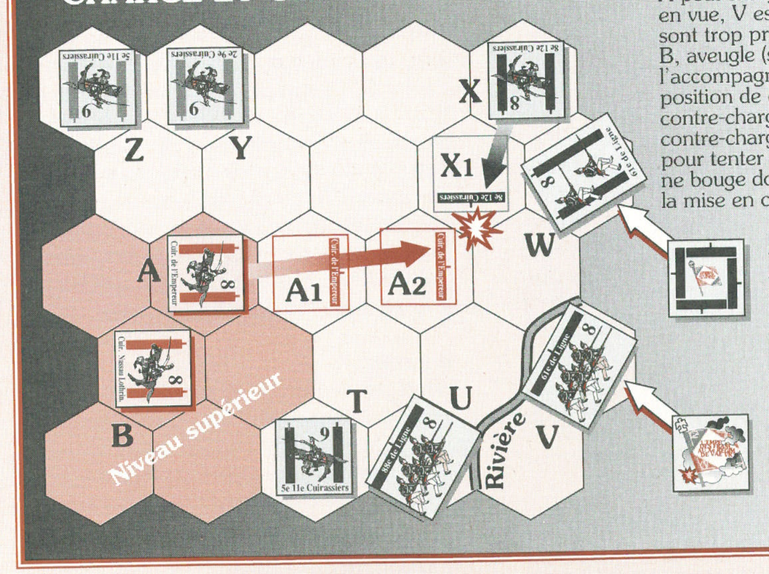
Si au moins une unité ennemie a un potentiel de mouvement supérieur ou égal à l'unité de cavalerie qui souhaite se désengager, celle-ci peut néanmoins se désengager comme une unité d'infanterie, c'est-à-dire d'un seul hex. en dépensant tous ses points de mouvement.

Une unité de cavalerie en désordre doit tester son moral pour se désengager, uniquement si elle se trouve dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie.

● Artillerie

L'artillerie en mouvement dans la ZdC d'une unité d'infanterie ennemie peut se désengager, mais elle ne peut pas le faire si elle se trouve

CHARGE ET CONTRE-CHARGE



PREMIÈRE PHASE
A peut charger sur X et sur W (U n'est pas en vue, V est derrière une rivière; Z et Y sont trop près). **A choisit de charger W**. B, aveugle (sur le plateau), ne peut l'accompagner. A se retrouve en A1 en position de charge. Z est trop loin pour contre-charger en A1. Y et T peuvent contre-charger, mais seul Y est désigné pour tenter cette action. Il échoue à son test et ne bouge donc pas. U choisit de ne pas tenter la mise en carré.

SECONDE PHASE
A (en position A1) continue et se retrouve en A2. T, non désigné précédemment pour contre-charger, n'a, de ce seul fait, plus cette possibilité. U, pour la même raison, n'a pas le droit de tenter une mise en carré. X est désigné pour contre-charger. Il réussit son test et se retrouve en X1, bloquant A en position A2. W tente une mise en carré, qu'il réussit. V fait de même, mais échoue et subit un désordre.

dans la ZdC d'une unité de cavalerie ennemie. Une unité d'artillerie attelée et en désordre doit tester pour se désengager. L'artillerie en batterie ne peut jamais se désengager.

10 - Charge de cavalerie

La charge de cavalerie est une forme spéciale de mouvement suivi de combat.

10.1 - Conditions d'une charge

Une charge doit être déclarée pendant la phase de charge. Une charge ne peut être déclarée qu'à partir d'un hex. de terrain dégagé, sans être adjacent à l'ennemi. La charge est une forme de mouvement, et respecte à ce titre les mêmes contraintes (limite d'empilement et ZdC ennemie).

Une unité de cavalerie peut déclarer une charge contre toute unité ennemie située **à plus de trois hex** en vue (voir 16). On retourne le pion de cavalerie sur sa face Charge. La charge doit alors s'effectuer vers l'unité désignée, en prenant le chemin le plus court possible en hex. (pas en points de mouvement). L'unité qui charge ne peut pas changer de cible (sauf cas de contre-charge), même si l'unité ennemie se met en carré.

Une unité de cavalerie ne peut pas charger une unité ennemie si le chemin le plus court possible en hex. à parcourir pour l'atteindre traverse une rivière, un escarpement, un fossé, un village, un pont, un bois, un double changement de niveau, ou si l'unité ennemie se trouve dans un village ou un bois.

La charge donne un bonus de **+ 1** au combat. Une unité de cavalerie en désordre ne peut pas effectuer de charge.

10.2 - La contre-charge

Une unité de cavalerie du joueur passif, non adjacente à une unité ennemie et qui se trouve strictement à deux hex. d'une unité du joueur actif qui charge dans sa ligne de vue (**non encore au contact** ni sur son hex de départ) peut tenter une contre-charge. Elle doit pour cela passer un test de moral.

En cas d'échec, l'unité du joueur passif ne réagit pas et elle ne peut plus tenter de contre-charge ce tour-ci. En cas de réussite, l'unité de cavalerie est retournée face chargeant et elle se déplace automatiquement d'un hex. pour venir se placer adjacente à l'unité ennemie en charge. L'unité du joueur actif arrête alors son mouvement et sa charge est terminée (mais son bonus s'applique toujours).

Si plusieurs unités de cavalerie du joueur passif sont en mesure de contre-charger en même temps, le joueur passif indique laquelle ou lesquelles sont effectivement assignées à cette mission. Toutes les unité désignées doivent alors tester leur moral et contre-charger en cas de réussite (c'est-à-dire que le joueur passif ne peut pas attendre le résultat d'un test pour déclarer une tentative de contre-charge avec une autre unité).

Dans la phase de combat suivante, une unité qui a effectué une contre-charge doit être attaquée en priorité par l'unité de cavalerie du joueur actif qu'elle a contre-chargé (au choix du joueur actif en cas de plusieurs contre-charges). Une contre-charge suit les mêmes restrictions de terrain que la charge.

Une cavalerie en désordre ne peut pas effectuer de contre-charge. Une unité qui contre-charge a un bonus de **+1** à son potentiel de combat.

A la fin du tour, toutes les unités de cavalerie ayant chargé sont retournées face normale.

10.3 - La mise en carré

Une unité d'infanterie hors d'une ZdC ennemie, à deux hex. strictement et en vue d'un unité de cavalerie qui charge, peut essayer de se mettre en carré. Elle doit pour cela passer un **test de moral**, en appliquant un modificateur selon la formation qu'elle occupe au moment où elle tente de se mettre en carré. Si cette unité est :

— **en ligne** : **– 1** à son moral de base
— **en tirailleurs** : **– 3** à son moral de base
— **en désordre** : **– 1** à son moral de base

En outre, la mise en carré ne peut s'effectuer qu'en terrain dégagé.

En cas d'échec au test, l'unité d'infanterie subit un désordre. En cas de réussite, l'unité se met en carré. Dans les deux cas, on place le marqueur approprié.

Rappel *: une mise en carré peut également être effectuée pendant la phase de mouvement, comme un changement de formation normal (en ce cas, sans test de moral).*

11 - Esquive

L'esquive est un mouvement spécial réservé aux unités du joueur passif, qui permettent à celles-ci d'éviter le combat avec des unités ennemies au contact.

11.1 - Généralités

Une esquive permet à une unité du joueur passif de reculer d'un hex., sans changer son orientation, quand une unité ennemie se trouve dans sa ZdC. Seules certaines unités, définies ci-dessous, peuvent effectuer une esquive. Dans tous les cas, une unité doit passer un **test de moral** pour pouvoir esquiver.

Une unité en désordre ou en déroute ne peut pas effectuer une esquive. Une unité qui esquive ne peut pas effectuer de tir défensif.

Note *: la procédure d'esquive est similaire à celle du désengagement, mais limitée à certaines unités du joueur passif.*

11.2 - Hexagone d'esquive

Une esquive peut s'effectuer uniquement dans un hex. de terrain dégagé, qui ne se trouve pas dans une ZdC ennemie, et sans avoir à traverser une rivière, un fossé, un escarpement, un pont ou un double changement de niveau. L'unité doit, de plus, respecter les limites d'empilement.

11.3 - Unités pouvant esquiver

● Infanterie

L'infanterie légère et les Jäger en formation de tirailleurs sont les seuls à pouvoir esquiver une formation d'infanterie ennemie, même une autre unité d'infanterie légère en tirailleurs. Une unité d'infanterie légère ne peut pas esquiver une unité de cavalerie ennemie.

● Cavalerie

La cavalerie peut esquiver toute formation d'infanterie ennemie. La cavalerie légère est la seule à pouvoir esquiver une unité de cavalerie ennemie, et uniquement s'il s'agit de cavalerie lourde ou moyenne.

● Artillerie

L'artillerie en mouvement peut esquiver l'infanterie, mais pas la cavalerie. L'artillerie en batterie ne peut jamais esquiver.

● Les chefs

Un chef empilé avec une unité esquive avec cette unité. Un chef seul dans un hex. peut toujours esquiver, sans aucune restriction de terrain (ni test de moral), toute unité ennemie.

Une unité de combat ne peut pas esquiver une unité ennemie si elle se trouve dans la ZdC d'une autre unité qu'elle ne pas peut esquiver.

11.4 - Avance suite à esquive

Une unité qui esquive libère l'hex. qu'elle occupait précédemment. De ce fait, une unité du joueur actif, qui a cet hex. dans sa ZdC, peut automatiquement avancer sur cet hex. Une unité du joueur actif qui avance ainsi suite à l'esquive de l'ennemi ne peut pas effectuer de tir offensif ni de combat (corps-à-corps).

12 - Tir défensif et offensif

12.1 - Généralités

Le tir offensif et le tir défensif sont résolus selon la même procédure. Les unités d'infanterie ne peuvent tirer que sur les unités ennemies se trouvant dans leur ZdC (c'est-à-dire adjacentes **et** sur leurs hex. de front). Seule l'artillerie peut tirer à distance.

Une unité ne peut effectuer qu'un seul tir par séquence, et une unité ne peut tirer que sur un

seul hexagone. La résolution du tir de chaque unité est effectuée avant celle d'autres unités (c'est-à-dire que chaque unité tire séparément).

Une unité qui effectue un tir offensif ne peut pas attaquer au corps-à-corps.

12.2 - Procédure de tir

1. Pour les tirs d'artillerie uniquement, vérifier la ligne de vue (voir 16).

2. Prendre le potentiel de tir de l'unité faisant feu et lui retrancher le potentiel de protection de la cible (voir table des potentiels).

3. Appliquer les éventuels modificateurs de terrain ou de désordre des unités.

Le résultat de ces opérations donne le **facteur de tir** figurant en haut de la table des résultats de tir.

4. Résoudre le tir avec un dé à 6 faces. Les résultats sont appliqués immédiatement à l'unité prise pour cible.

12.3 - Résultats de tir et de combat

La table des résultats de tir est différente de la table des résultats de combat (corps-à-corps), mais tous leurs résultats sont de même nature. Ils sont détaillés comme suit :

● Test : test de moral (s'applique à la cible pour le tir, à l'attaquant et/ou au défenseur pour le combat)

● Test – 1 ou **Test – 2** : test de moral comme dit ci-dessus, avec retrait d'un ou deux points au moral de base.

● Désordre, et **X perte(s) + Désordre** : l'unité en question reçoit le marqueur de désordre. De plus, pour chaque perte indiquée par la table, le joueur coche une case, de gauche à droite, sur la **feuille d'enregistrement des pertes** (= ordre de bataille imprimé au dos des pions, à phocopier en série avant de découper les pions), en regard de l'unité correspondante. Le moral de l'unité diminue en fonction des pertes, le nouveau moral étant imprimé sur chaque case. Quand une unité a perdu tous ses points de force — toutes ses cases étant cochées —, elle est éliminée et le pion est retiré du jeu. Les points de force ne peuvent jamais être récupérés.

Une unité en désordre qui subit un nouveau résultat de désordre est mise en déroute.

● Déroute, et **X pertes + Déroute** : une unité mise en déroute suite à un combat reçoit le marqueur de déroute. Elle doit faire immédiatement un mouvement de déroute complet (14.2). De plus, elle subit le nombre de pertes indiqué (procédure comme ci-dessus).

12.4 - Tir défensif

Après la phase de mouvement et avant la phase de combat du joueur actif, les unités d'infanterie et d'artillerie en batterie du joueur passif peuvent effectuer un tir défensif. La procédure est identique à celle du tir offensif.

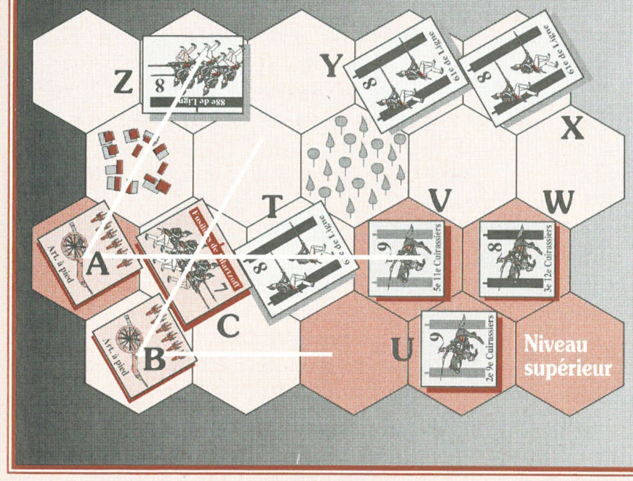
13 - Combat (corps-à-corps)

13.1 - Généralités

Une unité du joueur actif ayant une unité ennemie située dans sa ZdC peut engager un combat au corps-à-corps. Le combat n'est jamais obligatoire. Les unités d'artillerie, les unités d'infanterie légère en tirailleurs, les chefs et les unités en déroute ne peuvent pas effectuer de combat au corps-à-corps.

Une unité ne peut attaquer qu'une seule unité ennemie par tour. Une unité peut subir l'attaque de plusieurs unités ennemies différentes dans un même tour mais chaque résultat est appliqué immédiatement.

TIR DE L'ARTILLERIE



Le tir de l'artillerie s'effectue toujours de centre d'hexagone à centre d'hexagone

La Batterie A, étant placée sur un niveau supérieur, peut tirer par-dessus l'unité amie C et par-dessus les bois et les villages si la cible n'est pas juste derrière.
A peut tirer sur Y, X, T et V.
A ne peut pas tirer sur Z (juste derrière le village),
ni sur W (masqué par V),
ni sur U (pas dans l'angle de tir).

La Batterie B, placée sur le même niveau que C, ne peut voir que T (de centre à centre) et V (situé en hex. de bordure d'un niveau supérieur). Elle ne peut tirer sur aucune autre unité.

Une unité attaquée plusieurs fois devra tester son moral et subir — le cas échéant — les résultats de chaque attaque.

13.2 - Procédure de corps-à-corps

1. Prendre le potentiel de combat de l'unité attaquante sur la table des potentiels, et lui retrancher le potentiel de combat de l'unité en défense (voir table des potentiels).

2. Appliquer les éventuels modificateurs de terrain, de charge, de chefs, de désordre ou de déroute des unités.

Le résultat de ces opérations donne le **facteur de combat** figurant en haut de la table des résultats de combat.

3. Le joueur actif jette un dé à 6 faces et lit les résultats sur la table de combat. Les résultats (de même nature que ceux des tirs, 12.3) sont appliqués simultanément à l'attaquant et au défenseur. Si l'attaquant et le défenseur subissent tous deux un résultat qui les met en déroute, seul le défenseur déroute, l'attaquant restant en désordre.

13.3 - Avance après corps-à-corps

Une unité, et une seule, du joueur actif peut avancer librement et immédiatement sur un hex. libre suite à une déroute ennemie, sans contrainte de ZdC. Seule une unité qui a participé à l'attaque peut avancer, mais cette unité n'est pas obligatoirement celle qui a mis l'ennemi en déroute. Ce mouvement est limité à un hexagone.

14 - Moral et déroute

Le moral représente la valeur d'une unité face au feu et son niveau de discipline et d'entraînement. Le moral d'une unité baisse avec les pertes qu'elle subit. Le **moral initial** (le plus élevé) figure sur les pions d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie. Le **moral diminué** en fonction des pertes figure sur les ordres de bataille (servant aussi de feuille d'enregistrement des pertes).

14.1 - Test de moral

Une unité doit tester son moral (suivant la procédure indiquée en 0.4) dans les cas suivants :

— résultat de tir ou de combat (corps-à corps) impliquant un test;
— unité non commandée qui souhaite se désengager;
— tentative d'esquive;
— désengagement en désordre.

Et, selon l'arme, les unités doivent également tester dans les cas suivants :

● Infanterie

— pour effectuer un changement de formation en ZdC;
— pour effectuer un changement d'orientation en ZdC et en désordre;
— pour effectuer un changement de formation hors ZdC ennemie mais en désordre;
— pour effectuer une mise en carré face à une charge de cavalerie.

● Cavalerie

— pour effectuer une contre-charge.

● Artillerie

— pour procéder à un changement de formation ou d'orientation en ZdC;
— pour effectuer un tir lorsqu'elle est non commandée.

14.2 - La déroute

Une unité est mise automatiquement en déroute quand elle subit un second désordre.

A la phase de ralliement (et suite à une déroute au combat), les unités qui ne sont pas ralliées effectuent un mouvement de déroute. Ce mouvement est de trois hex. pour la cavalerie, et de deux hex. pour l'infanterie, sans tenir compte des pénalités liées au terrain. **Une unité d'artillerie mise en déroute est éliminée.**

Une unité en déroute peut, du fait de ce mouvement obligatoire, se trouvée contrainte de sortir de la carte. Elle ne pourra plus y revenir (voir Conditions de victoire 19).

● Priorité de déroute

Le mouvement d'une unité en déroute suit certaines contraintes de direction. Chaque unité en déroute doit se diriger par le chemin le plus direct vers le bord ami (ouest pour le Français, est pour le Coalisé), en respectant les priorités suivantes :

— hors des ZdC ennemies;
— par l'hex. le moins coûteux en points de mouvement.

Une unité en déroute doit également respecter les règles d'empilement.

Une unité en déroute qui se trouve obligée de traverser une ZdC ennemie perd un point de force supplémentaire par hex. traversé. **Une unité en déroute qui ne peut pas dérouter est éliminée.**

● Le lac gelé (près de Girzikowitz)

Il est possible de dérouter par les hex. du lac gelé. On jette un dé à 6 faces pour chaque hex. traversé, et **la glace craque à** :

Infanterie	1
Cavalerie (sauf lourde)	1-2-3
Cavalerie lourde	1-2-3-4

Si la glace craque, l'unité perd un point de force (à chaque hex. traversé).

15 - Mort des chefs

15.1 - Généralités

Quand un chef se trouve empilé avec une unité qui essuie un tir ou livre un combat, il risque d'être tué dès que l'unité en question a elle-même subi au moins une perte. Le joueur jette le dé sur la table de mort des chefs et lit le résultat dans la colonne correspondante. Un chef ne subit jamais les pertes de l'unité, même si elle est éliminée, mais teste simplement.

Quand un chef meurt, son pion est immédiatement retiré, avec les conséquences décrites en 15.2 ou 15.3 selon le cas. Le remplacement du chef tué n'intervient qu'au tout début du *deuxième* tour qui suit sa mort. On replace alors le pion sur son verso (aide de camp), de moindre capacité. Un aide de camp peut mourir de la même manière. Il sera simplement remplacé par le même aide de camp, deux tours plus tard.

15.2 - Mort des généraux de division

Toutes les unités de la division se retrouvent non commandées tant que l'aide de camp n'a pas pris la relève du général de division mort. A son arrivée, l'aide de camp est placé dans un rayon de deux hex. d'une unité de la division pour le Français, ou d'un hex. pour le Coalisé.

15.3 - Mort du commandant de corps

Tous les généraux de division du corps se retrouvent non commandés, mais ils peuvent tenter d'agir de leur propre initiative (voir 6.6). A son arrivée, l'aide de camp remplaçant le commandant de corps est placé dans un rayon de quatre hex. d'une unité amie pour le Français, et de trois hex. pour le Coalisé.

16 - Ligne de vue

Pour pouvoir effectuer un tir d'artillerie, une charge, une contre-charge ou une mise en carré, une unité doit pouvoir tracer une ligne de vue vers sa cible. Une ligne de vue est tracée de centre d'hex. à centre d'hex. Sur un même niveau, un village, un bois ou une unité (mais pas un chef) bloque la ligne de vue si celle-ci passe strictement par l'hex. (**pas le long du bord de l'hex**).

Avec un niveau de différence, on ne peut voir qu'à partir ou vers le premier hex. de bordure de niveau supérieur. On peut voir au-dessus d'un bois et d'un village, sauf si l'unité au niveau inférieur se trouve derrière et adjacent à un hex. de bois ou de village (là encore, bord d'hex. exclu). Une unité ne gène pas la ligne de vue entre deux hex. de niveaux différents.

17 - Règles spécifiques

● Position du Santon (Français)

Les deux unités françaises placées au départ sur le Santon ne peuvent jamais en bouger, sauf en déroute. La batterie d'artillerie du Santon a une portée de 8 hex. et elle tire deux fois, *à chaque tour sur la même cible*. Dès qu'elle prend un pas de perte, elle ne tire plus qu'une fois. Ces unités sont toujours considérées comme commandées.

Note historique : *ces unités avaient reçu l'ordre personnel de Napoléon de tenir leur position* « jusqu'à la mort », *ce qui explique leur excellent moral. Il s'agit d'autre part d'une batterie d'environ une quinzaine de pièces de 12, la plus forte batterie de la bataille.*

● Village de Blaziowitz (Russes)

Les trois unités russes placées à Blaziowitz ne peuvent pas quitter les trois hex. de village et les hex. adjacents, sauf en déroute, avant le tour 3. A partir du tour 3, on jette un dé au début de chaque phase de commandement. Sur un 6 au dé, ces unités doivent quitter la carte par l'hex. 1130, dès que le chemin devient libre de ZdC ennemie. Elles ne peuvent pas combattre ni tirer, sauf en défense, et doivent évacuer le plus rapidement possible en colonne. On ajoute +1 au dé pour chaque tour après le tour 3 (au tour 6, elles doivent donc sortir sur 3 ou plus). Ces unités sont toujours commandées.

Note historique : *il s'agit d'unités de la Garde impériale russe, rappelées précipitamment à la rescousse en raison de combats sur le Pratzen.*

18 - Placement initial

Deux placements sont possibles : soit le placement historique, soit un placement libre (pour la compétition). Dans les deux cas, le type de formation des unités au départ est au choix des joueurs.

● Placement historique

Indiqué sur les ordres de bataille.

● Placement libre

Une zone de déploiement par armée est tracée sur la carte, de couleur blanche pour le Français (partie ouest de la carte, entre Girzikowitz et le Santon) et rouge pour le Coalisé (partie est de la carte, entre Kowalowitz et l'est de Blaziowitz). Les deux armées peuvent s'y déployer librement, sauf les unités qui ont un placement obligatoire (Français sur le Santon, Garde impériale russe dans Blaziowitz). Le corps de Liechtenstein se place obligatoirement dans la zone au sud, celui de Bagration dans la zone au nord. Le premier joueur se place en second.

19 - Conditions de victoire

Chaque camp marque des **points de victoire (PV)** en fonction des objectifs qu'il occupe et des pertes qu'il fait subir à son adversaire. Il faut également comptabiliser, le cas échéant, la **mise de départ** des joueurs (voir 5.1), et un éventuel **achat du camp**. Ce dernier permet de pallier, selon l'estimation des joueurs, un éventuel déséquilibre entre les deux armées. L'achat du camp se fait de la même manière que l'achat de l'initiative (les points ne sont donnés que si le camp désiré est effectivement obtenu).

● Fin de la partie

Au terme du dernier tour de jeu, la partie s'arrête (le plateau du Pratzen, au sud, est complètement occupé par les troupes françaises). Le calcul des PV (détaillés dans la grille ci-dessous), permet de définir laquelle des deux armées cède le flanc nord à l'autre.

— PV pour pertes infligées

Les points sont marqués pour chaque perte de point de force infligée à l'adversaire, avec un bonus supplémentaire pour chaque unité entièrement éliminée.

Ex. : un joueur qui détruit une unité d'infanterie adverse à trois points de force marque donc (3 x 2 PV) + 4 PV = 10 PV.

Pour une unité qui quitte la carte suite à une déroute, on comptera la *totalité* des points de force comme s'ils avaient été détruits, mais non pas le bonus d'élimination *(l'unité d'infanterie de l'exemple ci-dessus ne donnera donc plus que 6 PV).*

— PV pour la maîtrise du terrain

Les joueurs marquent également des points pour les hex. contrôlés à la fin de la partie (les marqueurs de formation de ville peuvent servir à indiquer la possession d'un hex.).

A la fin de la partie, on fait la différence entre les points marqués par chaque camp. Le gagnant est celui qui marque plus de **15 PV** que son adversaire. A défaut, la partie s'achève par un nul. ❐

Nos remerciements s'adressent à Claude Renaud, l'ACPW, Nicolas Strategos, Jean-Philippe Imbach, le MAD, et l'historien Rigo.

GRILLE À PHOTOCOPIER POUR CALCULER VOS POINTS.

POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR FRANÇAIS

● MISES : Achat du camp par l'adversaire ....
Achat de l'initiative par l'adversaire ....

● OBJECTIFS DE TERRAIN

Chaque hex. de Blaziowitz : 3 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Kruch-Holubitz : 3 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Kowalowitz : 4 hex., chacun	**3 PV**	....
Auberge d'Holobitzer (hex. 2118)	**3 PV**	....
Poste de Posoritzer (hex. 2619)	**5 PV**	....
La Foulerie (hex. 2527)	**10 PV**	....
Chemins vers le Pratzen : hex. 1130	**3 PV**	....
— hex. 1730	**10 PV**	....

● PERTES INFLIGÉES À L'ENNEMI

Infanterie	**2 PV** par point de force	....
plus	**4 PV** pour chaque unité éliminée	....
Cavalerie	**3 PV** par point de force	....
plus	**6 PV** pour chaque unité éliminée	....
Artillerie	**5 PV** par point de force	....
Commandant de corps tué	**15 PV**	....
Général de division tué	**9 PV**	....
Aide de camp (corps) tué	**10 PV**	....
Aide de camp (division) tué	**6 PV**	....
	TOTAL	....

POINTS DE VICTOIRE DU JOUEUR COALISÉ

● MISES : Achat du camp par l'adversaire ....
Achat de l'initiative par l'adversaire ....

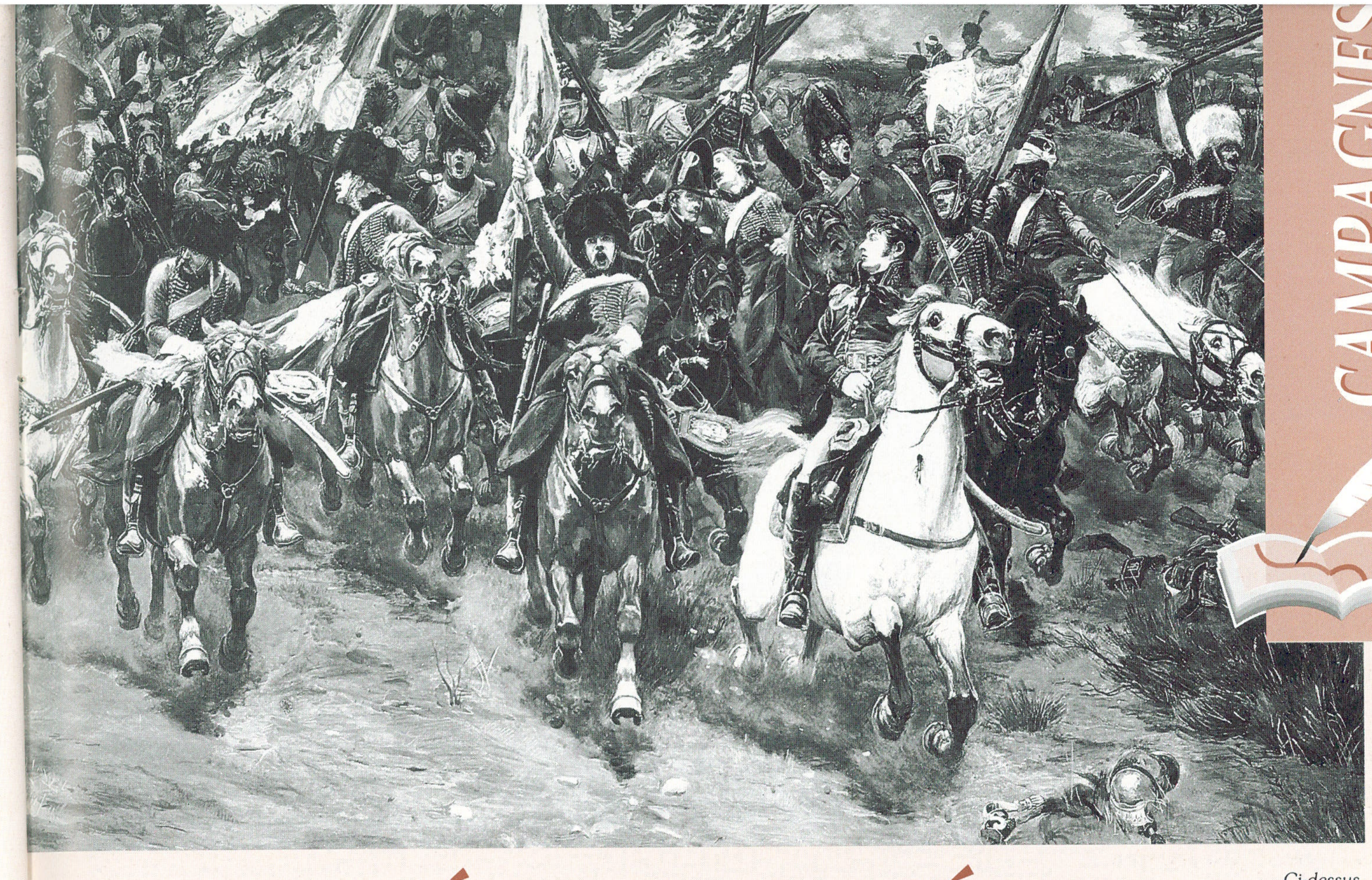
● OBJECTIFS DE TERRAIN

Chaque hex. de Bosenitz : 4 hex., chacun	**5 PV**	....
Chaque hex. de Girzikowitz : 2 hex., chacun	**5 PV**	....
Hameau de Wellatitz (hex. 0110)	**3 PV**	....
Auberge de Maxlowka (hex. 0115)	**5 PV**	....
Auberge de Rochlenka (hex. 0416)	**5 PV**	....
Pont sur le Goldbach (hex. 0120)	**5 PV**	....
Route vers le flanc français (hex. 0127)	**10 PV**	....
Position du Santon (hex. 0513)	**20 PV**	....

● PERTES INFLIGÉES À L'ENNEMI

Infanterie	**2 PV** par point de force	....
plus	**4 PV** pour chaque unité éliminée	....
Cavalerie	**3 PV** par point de force	....
plus	**6 PV** pour chaque unité éliminée	....
Artillerie	**5 PV** par point de force	....
Commandant de corps tué	**15 PV**	....
Général de division tué	**9 PV**	....
Aide de camp (corps) tué	**10 PV**	....
Aide de camp (division) tué	**6 PV**	....
	TOTAL	....

Classement national Austerlitz 1805 : *vous pouvez renvoyer vos grilles dûment remplies (avec adresse et téléphone et signature des deux adversaires), à Nicolas Pilartz, 11, rue du Chevalier-de-la-Barre, 75018 Paris, pour l'établissement du classement national.*



Ci-dessus. **« Austerlitz 1805 », aquarelle de Lalauze présentée au Salon de 1900.** *(Copyright ND-Viollet)*

… OU L'ÉCLAT DU GÉNIE

(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

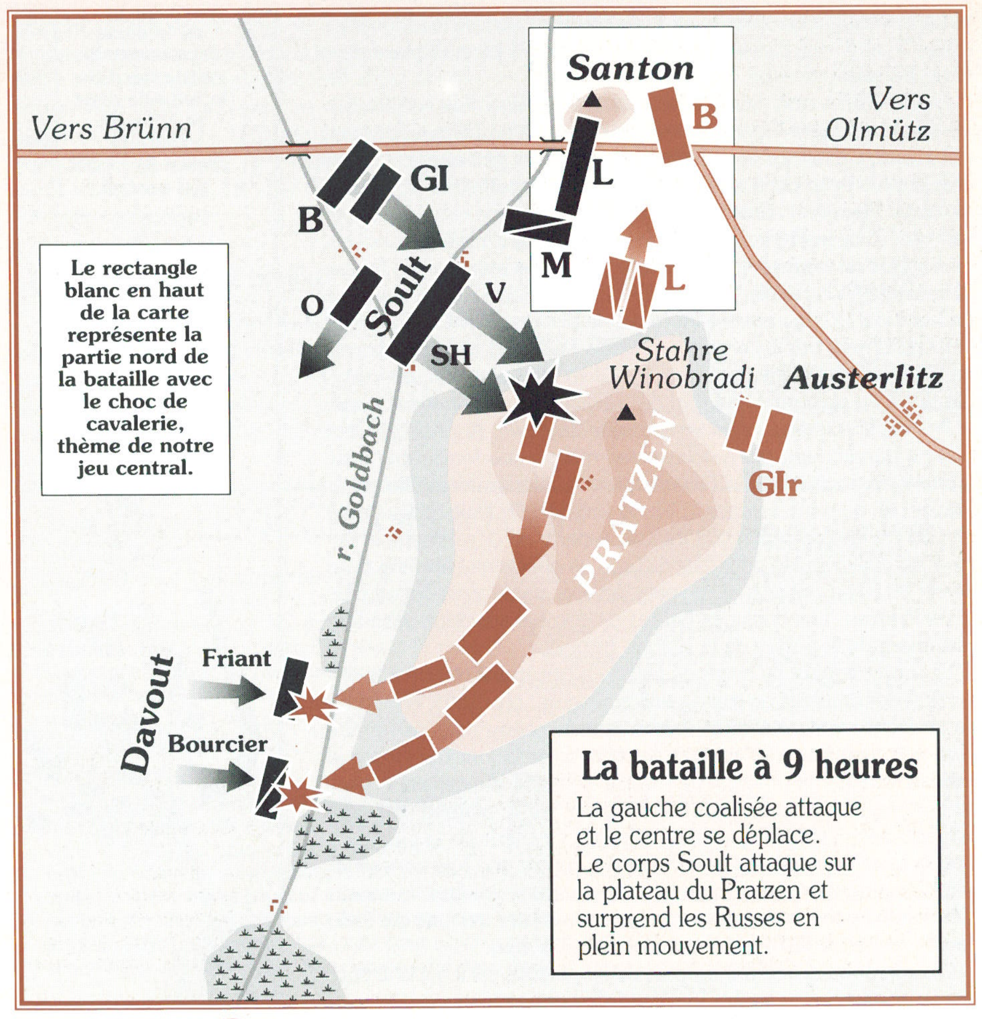
çaise puis exploiter et tourner ainsi toute l'armée de Napoléon, en un grand mouvement du sud au nord.

Pour obtenir ce résultat, la majorité des unités austro-russes est organisée en colonnes d'assaut : au sud, 6 780 Autrichiens (Kienmayer), puis en remontant vers le nord, Doctoroff et Langeron forment les deux premières colonnes russes (13 700 et 11 700 hommes); plus haut, 24 000 hommes forment les troisième et quatrième colonnes. Dès l'aube du 2 décembre, ces masses d'assaut font mouvement parallèlement à la ligne de front vers leur aile, face à Davout. Ce déplacement est confus, d'autant plus que la cavalerie de Liechtenstein s'est égarée beaucoup trop au sud de ses positions prévues et doit rebrousser chemin à travers l'infanterie.

A l'initiative des Coalisés, la bataille commence donc sur l'aile droite française où le corps de Davout doit résister à près de 40 000 hommes qui se ruent à l'assaut. Sa défense est facilitée par le terrain mais aussi par la mauvaise coordination des attaques. Cependant, une telle disproportion des forces est meurtrière et c'est là que les Français subissent l'essentiel de leurs pertes. Mais il est primordial que l'aile droite amortisse le choc pour laisser se développer le plan de l'Empereur.

L'Empereur frappe au centre

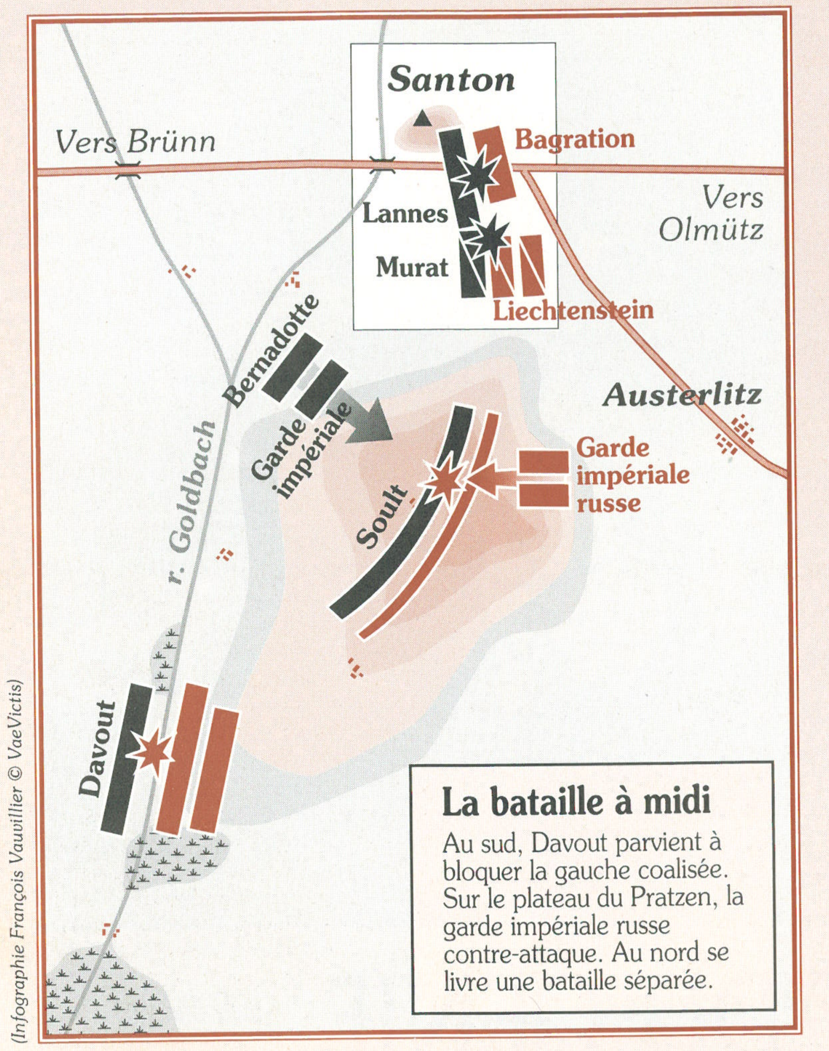
Celui-ci joue sur la manœuvre ennemie : Napoléon concentre ses forces au centre, sur le Prazten même où l'ennemi est en plein mouvement, pour ainsi couper en deux l'armée austro-russe. A 9 heures, le corps de Soult (plus de 20 000



Le rectangle blanc en haut de la carte représente la partie nord de la bataille avec le choc de cavalerie, thème de notre jeu central.

La bataille à 9 heures

La gauche coalisée attaque et le centre se déplace. Le corps Soult attaque sur la plateau du Pratzen et surprend les Russes en plein mouvement.



La bataille à midi

Au sud, Davout parvient à bloquer la gauche coalisée. Sur le plateau du Pratzen, la garde impériale russe contre-attaque. Au nord se livre une bataille séparée.

(Infographie François Vauillier © VaeVictis)

hommes) se lance à l'assaut du plateau, masqué par la brume qui couvre l'endroit où il se tenait. Les Coalisés n'ont pas remarqué cette concentration de troupes et la surprise est complète. Le centre russe (3e et 4e colonnes d'assaut) est surpris en plein déplacement et est bousculé.

De 9 h 30 à midi, le combat s'étend à l'ensemble des forces. Davout résiste tant bien que mal, et parvient à empêcher l'ennemi d'exploiter son avance et de se déployer, d'autant plus que les troupes chargées de l'exploitation sont en train de combattre sur le plateau. Au nord, Bagration affronte Lannes et Murat en une sorte de bataille séparée[1]. Sur le Pratzen même, la division Saint-Hilaire, du corps de Soult, doit faire face à une violente contre-attaque. La fausse manœuvre de la cavalerie coalisée de la matinée a ralenti l'infanterie russe qui occupe encore en masse le plateau. Les Français sont alors rudement pris à partie. La brigade Thiébaud en particulier ne parvient à résister que par l'appoint de six pièces de 12, envoyées par Soult en personne, qui font des ravages dans l'infanterie russe.

A midi, la situation est plus ou moins stabilisée. Au sud, les Coalisés ne parviennent pas à déboucher, malgré une forte supériorité numérique; au centre, les Français sont solidement installés sur le Pratzen et, au nord, Lannes et Murat font reculer l'aile droite ennemie qui est encore cependant intacte. A partir de ce moment, la victoire est déjà acquise pour Napoléon. Les efforts de l'ennemi pour percer au sud n'ont plus aucun sens dès lors que leur centre est rejeté du Pratzen. Les quelques heures de combat suivantes décident seulement de la portée de la victoire française.

Le morcellement du corps de bataille austro-russe renforce la dispersion des combats en trois batailles séparées. Au nord, Bagration ne parvient pas à rétablir sa liaison avec le centre mais sa retraite n'est pas inquiétée et c'est l'un des échecs de la journée — par la faute de Murat, qui ordonne de stopper l'avance. Au centre, la Garde impériale russe charge désespérément sur le plateau mais elle est repoussée puis taillée en pièces par la cavalerie de la Garde de Bessières et le corps de Bernadotte. Le centre une fois consolidé, Napoléon peut enfin ordonner le mouvement qui était la raison d'être initiale de sa manœuvre : rabattre le centre français sur l'aile gauche ennemie et l'écraser comme dans un étau.

C'est le point culminant du plan de Napoléon, celui qui doit couronner sa victoire et sceller la défaite de l'ennemi. La gauche austro-russe est prise au piège et se délite. Toutefois, cet épisode fut démesurément grossi par la propagande impériale, en particulier le nombre de noyés dans les étangs (le bulletin de la Grande armée avance le chiffre de 20 000 morts alors que des recherches ultérieures prouvèrent qu'un maximum de 200 Russes se sont noyés dans ces marécages). En tout, les Coalisés perdent 35 000 tués, prisonniers et blessés, contre 8 000 Français dont 1 500 tués.

Maîtrise tactique et stratégique

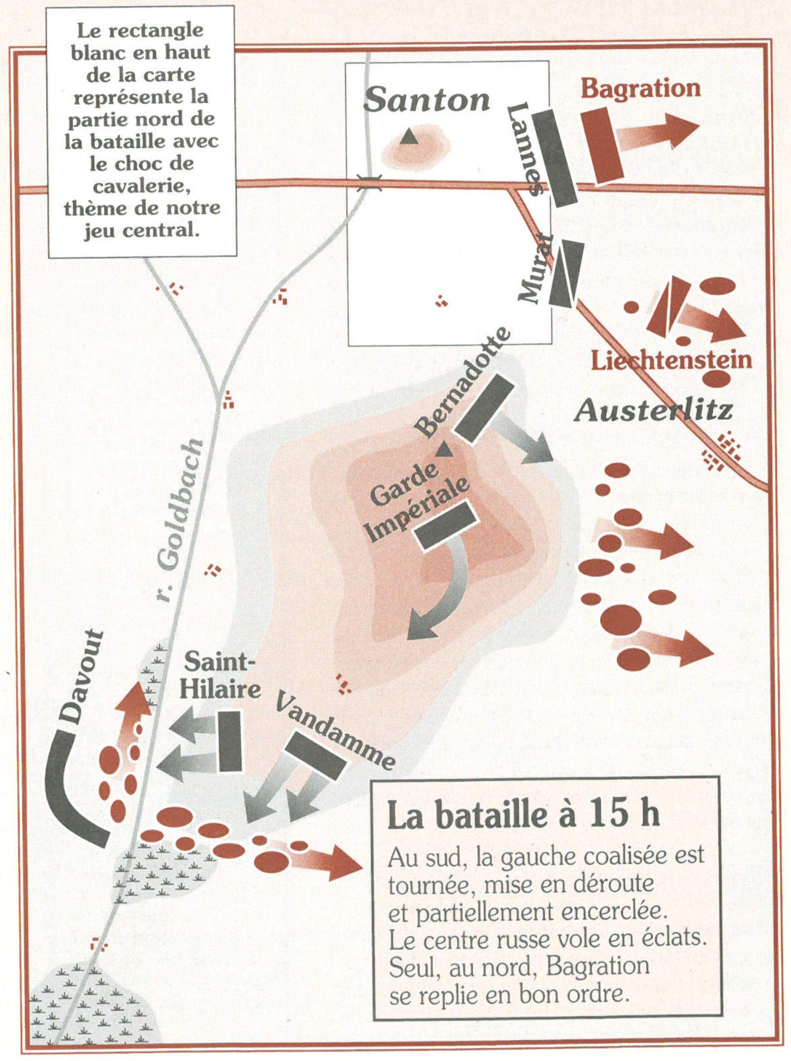
La bataille d'Austerlitz, au-delà du fait que cette victoire permet à Napoléon de terminer avantageusement la campagne de 1805, est remarquable par la double manœuvre stratégique et tactique qu'elle met en évidence. Tout d'abord, Napoléon feint d'être plus faible qu'il n'est en réalité et pousse ainsi son adversaire à l'attaquer sans attendre des renforts, renforts qui auraient amené l'armée coalisée à 180 000 hommes, une supériorité écrasante. Il choisit son terrain et organise la déception [2] en affaiblissant son aile droite. Ses plans sont longuement travaillés et offrent plusieurs alternatives (comme les plans « à plusieurs branches » préconisés par Bourcet). Sa propre attaque est une surprise et se fait du fort au faible — alors que sur l'ensemble de la bataille, il se trouve en infériorité numérique —, sur un ennemi en train de manœuvrer. Il est clair cependant que la réussite de cette journée n'est rendue possible que par la remarquable qualité de ses troupes, en particulier du corps de Davout, qui résiste à un contre quatre, et dont l'effondrement aurait compromis toute l'opération. Par ailleurs, l'ennemi, par la maladresse du commandement, a favorisé les desseins de l'Empereur. La réussite d'Austerlitz doit d'ailleurs être nuancée car la poursuite est complètement manquée par Murat, qui s'arrête au moment même ou il devait poursuivre. Enfin, la chance (la brume sur le Golbach) a servi l'Empereur, son talent ayant été de l'utiliser à son avantage.

Cette bataille reste une magistrale leçon dans l'art de combattre et d'imposer sa volonté à l'ennemi. Elle prouve aussi la supériorité tactique de l'armée de Napoléon sur celles des autres puissances européennes, qui n'auront alors de cesse de combler leur retard. ❐

---

[1] Cet affrontement au nord fait l'objet de notre jeu en encart.

[2] Au sens moderne du terme. Voir *VaeVictis* n° 1.



Le rectangle blanc en haut de la carte représente la partie nord de la bataille avec le choc de cavalerie, thème de notre jeu central.

La bataille à 15 h

Au sud, la gauche coalisée est tournée, mise en déroute et partiellement encerclée. Le centre russe vole en éclats. Seul, au nord, Bagration se replie en bon ordre.

LOST VICTORY*: comment ne pas s'y perdre

*Victoire perdue

RARES sont les jeux capables de dérouter même les plus vétérans des joueurs. *Lost Victory* est de ceux-là mais, heureusement, *VaeVictis* vous propose le fil d'Ariane indispensable pour emprunter ce labyrinthe.

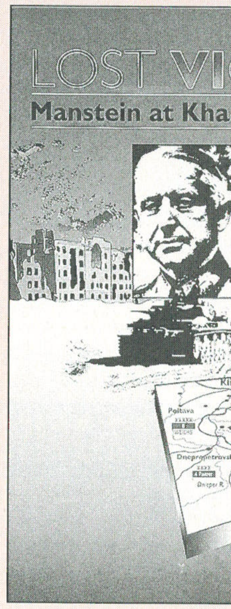
Texte de Théophile MONNIER

Lost Victory est sans conteste un jeu d'une extrême complexité. Le livret de règles est pourtant d'une taille raisonnable — une trentaine de pages —, et il ne s'agit pas d'un jeu technique, comme le sont certains jeux de combat aérien ou naval. A première vue, les règles de *Lost Victory* semblent abordables mais, dès la première partie, le joueur se retrouve véritablement « nu », totalement désarçonné par le fonctionnement de ce système.

Avant de s'intéresser aux règles elles-mêmes, rappelons que *Lost Victory*, publié par GMT, traite à l'échelle du régiment de l'offensive soviétique de l'hiver 1943 — qui fait suite à la chute de Stalingrad — en direction de Kharkov, grande ville industriel de l'Ukraine. La situation des forces allemandes est alors catastrophique mais le général von Manstein parvient à regrouper ses forces et inflige une très sévère défaite aux Soviétiques, détruisant plusieurs armées ennemies. Cette victoire, qui fait néanmoins suite à la dramatique défaite de Stalingrad, est considérée comme l'une des plus brillantes manœuvres stratégiques de toute la Seconde Guerre mondiale. Le jeu cherche à rendre avant tout la réussite d'une force dominée en terme de puissance pure, mais qui s'impose par sa supériorité tactique et stratégique.

Une démarche révolutionnaire

La difficulté à maîtriser *Lost Victory* vient avant tout d'une approche radicalement nouvelle de la simulation à l'échelle opérationnelle. Quasiment tous les éléments de ce jeu amènent de nouvelles idées par rapport à la plupart des jeux comparables, même très innovants. Tout d'abord, le tour de jeu est entièrement libre : chaque unité peut combattre, se déplacer, réaliser un tir d'artillerie, être renforcée, etc., sans aucun ordre précis. Le jeu est donc d'une grande fluidité, avec des possibilités de rupture et d'exploitation en continue. D'autre part, l'ordre même du tour de jeu n'est pas fixe. Au début de chaque tour, les joueurs misent le nombre d'attaques qu'ils s'engagent à réaliser ce tour-ci. Le joueur qui est prêt à effectuer le plus grand nombre d'assauts prend l'initiative.



Par ces deux moyens, la continuité habituelle et très irréaliste du déroulement d'une bataille dans le jeu d'histoire est brisée, sans faire appel à la simultanéité, toujours pénible à gérer. Comme l'explique avec justesse le créateur du jeu, David Ritchie, dans ses notes de conception, ce système offre au joueur une liberté presque trop grande... Habitué à un ordre de jeu qui canalise le raisonnement tactique, le joueur opère ici « sans filet » et les premières parties sont assez chaotiques. Mais cette fluidité est très agréable à pratiquer et des joueurs expérimentés y trouvent rapidement leur compte, pour littéralement assommer l'adversaire par une suite de coups de boutoir bien orchestrés.

Les capacités des unités

Autre richesse du jeu, toutes les unités de combat, de commandement et de soutien sont représentées. On trouve donc les régiments de char ou d'infanterie — motorisée ou non —, les états-majors divisionnaire et les régiments d'artillerie, mais également des unités plus spécialisées comme les bataillons de chars lourds ou de chasseurs de chars, les bataillons disciplinaires, les unités de lutte anti-partisans, etc. L'ordre de bataille est complet et très détaillé.

Mais par rapport à d'autres jeux qui représentent également tous les éléments divisionnaires, *Lost Victory* fait intervenir un ensemble de paramètres qui donnent sa vraie valeur combative à chaque unité. En plus des trois incontournables (attaque-défense-mouvement), une unité peut ainsi être dotée de capacité antichar, de bonus d'assaut blindé, de potentiel d'artillerie, de capacité spéciale (comme le bonus à ski ou la capacité de sabotage), etc. La valeur réelle d'une unité dépasse donc sa simple force d'assaut, et chaque paramètre joue un rôle dans la résolution des combats. Comme il est possible, lors des combats, de faire intervenir en soutien des unités adjacentes — pour le potentiel d'artillerie, par exemple —, la résolution d'un combat entraîne la prise en compte d'une pléïade de modificateurs, soit sur le rapport de force, soit sur le résultat des dés. On s'en doute, les pions de *Lost Victory* comportent de nombreuses informations, mais qui sont heureusement rapidement assimilées.

Le commandement, pour sa part, joue évidemment un rôle essentiel, non seulement pour le ravitaillement des unités — les état-majors servent de « relais » pour les lignes d'approvisionnement — mais surtout pour la résolution des combats. Avant un combat, chaque joueur doit tester le niveau de commandement des unités, avec un « *test de C^3I* » comme le désigne le concepteur[1]. Plus un combat fait intervenir d'uni-

---

[1] Le C^3I, pour *Command, Communications, Control & Intelligence*, est un terme de l'*US Army* désignant l'ensemble des opérations de commandement. C'est aussi, incidemment, le nom du magazine édité par GMT.

LES REGLES A LA LOUPE

L'apprentissage de *Lost Victory* est un long parcours initiatique. L'organisation des règles, même si elles sont bien rédigées, ne simplifie pas la choses. L'absence d'index se fait cruellement sentir et certains points de règles exigent un recherche minutieuse. Voici des propositions qui lèvent certaines ambiguités.

Réaction générale

Le joueur en défense peut faire réagir ses unités quand des unités adverses deviennent adjacentes. Il s'agit d'une sorte de mouvement de repli, ou plutôt de réorganisation, que toutes les unités d'une division peuvent effectuer. Le problème est qu'aucune contrainte de distance n'est imposée aux unités, et qu'une unité peut réagir si une autre unité de la division, située à l'autre bout de la carte, est engagée par l'ennemi. Nous conseillons donc de limiter la portée d'une réaction à quelques hex. (trois ou quatre) pour éviter cet excès.

Erzatz et partisans

Les unités d'Erzatz (unités de dépôt, de faible valeur) ou de partisans sont soumises à quelques règles spéciales, mais elle sont oubliées dans la résolution du test de C^3I. La règle ne dit pas si chaque unité d'Erzatz est considérée comme une formation pour le modificateur au dés. Par simplicité, il est préférable de considérer toutes les unités d'Erzatz comme une seule formation lors d'un combat. Pour les partisans, il nous semble plus logique de ne pas réaliser de test SNAFU pour tous les combats impliquant des partisans, car de toute manière ceux-ci ne disposent pas d'état-major constitué, aussi bien dans le jeu que dans la réalité. ❐

ORDRE DE BATAILLE FRANÇAIS

Placement historique initial et feuille d'enregistrement des pertes

RÉSERVE DE CAVALERIE

Maréchal Murat : 0319 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de grosse cavalerie D'Hautpoul : 0315

Gal ▶ AdC

1er et 10e Cuirassiers	0314	10	9	9	8	
5e et 11e Cuirassiers	0315	9	8	8	7	

Division de grosse cavalerie Nansouty : 0121

Gal ▶ AdC

2e et 9e Cuirassiers	0120	9	8	8	7	
3e et 12e Cuirassiers	0122	8	8	7		
1er et 2e Carabiniers	0121	9	8	8	7	
Artillerie à cheval	0121	8				

Division de dragons Beaumont : 0222

Gal ▶ AdC

5e et 8e Dragons	0221	8	7	7	6	
9e, 12e et 16e Dragons	0222	8	8	7	7	6

Division de dragons Walther : 0321

Gal ▶ AdC

3e et 6e Dragons	0320	7	7	6		
10e et 11e Dragons	0321	7	7	6		
13e et 22e Dragons	0322	7	7	6		
Artillerie à cheval	0321	8				

Division de cavalerie légère Kellerman : 0422

Gal ▶ AdC

2e et 4e Hussards	0422	8	7	7	6	
5e Chasseurs et 5e Hussards	0423	7	7	6		

MODIFICATEURS AU MORAL

- **Chef en première ligne : voir table**
- **En déroute : – 1**
- **Infanterie ou cavalerie empilée avec artillerie : + 1**
- **Mise en carré face à une charge, à partir de :**
  - **tirailleurs : – 3**
  - **désordre : – 1**
  - **ligne : – 1**

Ve CORPS

Maréchal Lannes : 0318 — Cdt Corps ▶ AdC

Division Suchet 0418

Gal ▶ AdC

17e Régiment d'Infanterie légère (un btn)	0420	7	6			
34e Régiment d'Infanterie de Ligne	0419	7	7	6		
40e Régiment d'Infanterie de Ligne	0418	8	7	7	6	
64e Régiment d'Infanterie de Ligne	0417	8	8	7	7	6
88e Régiment d'Infanterie de Ligne	0416	8	7	7	6	
Artillerie à pied	0417	8				

Division Caffarelli 0218

Gal ▶ AdC

13e Régiment d'Infanterie légère	0220	8	7	7	6	
17e Régiment d'Infanterie de Ligne	0219	7	7	6		
30e Régiment d'Infanterie de Ligne	0216	7	7	6		
51e Régiment d'Infanterie de Ligne	0217	8	7	7	6	
61e Régiment d'Infanterie de Ligne	0218	8	8	7	7	6
Artillerie à pied	0218	8				

Division de cavalerie légère Treillard : 0514

Gal ▶ AdC

9e et 10e Hussards	0514	7	7	6		
16e et 22e Chasseurs	0515	7	7	6		
Artillerie à cheval	0515	8				

Garnison du Santon *(commandement autonome)*

17e Régiment d'Infanterie légère (un btn)	0513	9	8			
Artillerie à pied	0513	9	8			

Cocher de gauche à droite en fonction des pertes (une case = une perte). Le niveau de moral est indiqué sur chaque case.

ATTENTION : PHOTOCOPIER EN PLUSIEURS EXEMPLAIRES AVANT DE DÉCOUPER LES PIONS.

ORDRE DE BATAILLE AUSTRO-RUSSE

Placement historique initial et feuille d'enregistrement des pertes

Ve COLONNE

Lt-Gal Prince Liechtenstein : 1924 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de cavalerie du Lt-Gal Prince Hohenhole : 2023

Gal ▶ AdC

Cuirassiers de Nassau et Cuirassiers de Lothringen	2023	8	8	7	7	
Cuirassiers de l'Empereur	2022	8	7	7		
Artillerie à cheval	2022	7				

Division de cavalerie du Lt-Gal Essen II : 1924

Gal ▶ AdC

Uhlans du Grand-Duc Constantin	1924	8	7	7	6	6
Cosaques d'Issaïeff et Cosaques de Deniseff	1923	7	6	6	5	
Cosaques de Gordeïeff	1925	6	6	5		
Artillerie à cheval	1924	7				

Division de cavalerie du Lt-Gal Ouvaroff : 1827

Gal ▶ AdC

Hussards d'Elizabethgrad	1628	8	7	7	6	6
Dragons de Kharkoff	1727	7	6	6		
Dragons de Tchernikoff	1827	7	6	6		
Artillerie à cheval	1727	7				

Détachement de la Garde impériale russe *(commandement autonome)*

Grenadiers Semenoffski	1026	7	6	6		
Garde Jäger (un btn)	1227	8	7			
Artillerie à pied	1326	7				

AVANT-GARDE

Lt-Gal Prince Bagration : 2214 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de cavalerie du Gal-major Voropaïtzky : 2212

Gal ▶ AdC

Cuirassiers de l'Impératrice	2214	8	7	7		
Dragons de Twer et Dragons de Saint-Petersbourg	2212	7	7	6	6	
Artillerie à cheval	2214	7				

Division de cavalerie du Gal-major Czaplitz : 2010

Gal ▶ AdC

Hussards de Pavlograd	2010	8	7	7	6	6
Hussards de Mariopol	2110	8	7	7	6	6
Artillerie à cheval	2010	7				

Division de cavalerie du Gal-major Wittgenstein : 2216

Gal ▶ AdC

Cosaques de Kisseleff et Cosaques de Malakoff	2117	7	6	6	5	
Cosaques de Kanjenkoff et Cosaques de Malakoff	2216	7	6	6	5	
Artillerie à cheval	2117	7				

Division du Gal-major prince Dolgoroukoff : 2011

Gal ▶ AdC

5e Jäger	1810	8	7	7	6	
Régiment de fusiliers de la Vieille-Ingrie (I)	2011	7	6	6		
Régiment de fusiliers de la Vieille-Ingrie (II)	2013	7	6	6		
Artillerie à pied	2013	7				

Division du Gal-major prince Markoff : 2017

Gal ▶ AdC

6e Jäger	2019	7	7	6		
Régiment de fusiliers d'Archangelsk	2017	8	7	7	6	6
Régiment de fusiliers de Pskow	2015	8	7	7	6	6
Artillerie à pied	2017	7				
Artillerie à pied	2015	7				

MODIFICATEURS AU MORAL

- **Chef en première ligne : voir table**
- **En déroute : – 1**
- **Infanterie ou cavalerie empilée avec artillerie : + 1**
- **Mise en carré face à une charge, à partir de :**
  - **tirailleurs : – 3**
  - **désordre : – 1**
  - **ligne : – 1**

Cocher de gauche à droite en fonction des pertes (une case = une perte). Le niveau de moral est indiqué sur chaque case.

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

FACTEUR DE COMBAT (potentiel de combat de l'attaquant moins potentiel de combat du défenseur)

DÉ	–3		–2		–1		0		1		2		3		4		5	
	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.
1	3 pertes + Déroute	–	2 pertes + Déroute	–	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre
2	2 pertes + Déroute	–	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre
3	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	–	2 pertes + Déroute
4	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	–	2 pertes + Déroute	–	3 pertes + Déroute
5	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	–	2 pertes + Déroute	–	3 pertes + Déroute	–	4 pertes + Déroute
6	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	–	1 perte + Désordre	–	2 pertes + Déroute	–	3 pertes + Déroute	–	4 pertes + Déroute	–	Unité éliminée

MODIFICATEUR AU POTENTIEL DE COMBAT

- **Unité en désordre : - 1**
- **Cavalerie chargeant ou contre-chargeant : + 1**
- **Attaque sur l'arrière : + 1**
- **Infanterie sur déroute ennemie : + 2**
- **Cavalerie sur déroute ennemie : + 3**
- **Facteur de combat > 5 : + 1 au dé par facteur**
- **Facteur de combat < – 3 : – 1 au dé par facteur**
- **Chef en première ligne et**
- **Terrain : voir table**

TABLE DES RÉSULTATS DE TIR

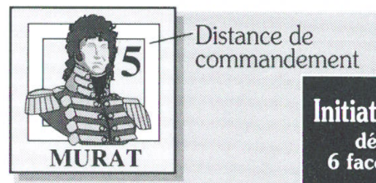
FACTEUR DE TIR (potentiel de tir moins potentiel de protection)

DÉ	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5
1						Test	Test – 1	Test – 2	Désordre
2					Test	Test – 1	Test – 2	Désordre	
3				Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre
4			Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre	
5		Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre		2 pertes et Déroute
6	Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre		2 pertes et Déroute	

MODIFICATEUR AUX POTENTIELS DE TIR ET DE PROTECTION

- **Unité en désordre : – 1 au tir et – 1 à la protection**
- **Artillerie sur le Santon : tire deux fois**
- **Terrain : voir table**
- **Cuirassiers : + 1 de protection contre tir d'infanterie**

TABLE DES CHEFS



VALEUR DES CHEFS

		Initiative dé 6 faces	Bonus au moral à distance de 0 hex./1 hex.	Bonus au combat à distance de 0 hex./1 hex.
FRANÇAIS	Murat	–	+1/+1	+2/+1 (+1/+1)*
	Lannes	–	+2/+1 (+1/+1)*	+1/+1
	Généraux de division	2 (1)*	+1	+1
COALISÉS	Liechtenstein et Bagration	–	+1/+1	+1/+1
	Généraux de division	1 (0)*	+1 (0)*	+1 (0)*

*(entre parenthèses, valeur de l'aide de camp, lorsqu'elle est différente)

MORT DES CHEFS

Pertes subies par l'unité	3-4	5	6 DÉ
1 perte	–	–	†
2 pertes	–	†	†
3 pertes et +	†	†	†

Modificateur au dé

- **Unité éliminée : +1**
- **Chef protégé : – 2**

ORDRE DE BATAILLE FRANÇAIS

Placement historique initial et feuille d'enregistrement des pertes

RÉSERVE DE CAVALERIE
Maréchal Murat : 0319 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de grosse cavalerie D'Hautpoul : 0315 — Gal ▶ AdC

1er et 10e Cuirassiers 0314	10	9	9	8	
5e et 11e Cuirassiers 0315	9	8	8	7	

Division de grosse cavalerie Nansouty : 0121 — Gal ▶ AdC

2e et 9e Cuirassiers 0120	9	8	8	7	
3e et 12e Cuirassiers 0122	8	8	7		
1er et 2e Carabiniers 0121	9	8	8	7	
Artillerie à cheval 0121	8				

Division de dragons Beaumont : 0222 — Gal ▶ AdC

5e et 8e Dragons 0221	8	7	7	6	
9e, 12e et 16e Dragons 0222	8	8	7	7	6

Division de dragons Walther : 0321 — Gal ▶ AdC

3e et 6e Dragons 0320	7	7	6		
10e et 11e Dragons 0321	7	7	6		
13e et 22e Dragons 0322	7	7	6		
Artillerie à cheval 0321	8				

Division de cavalerie légère Kellerman : 0422 — Gal ▶ AdC

2e et 4e Hussards 0422	8	7	7	6	
5e Chasseurs et 5e Hussards 0423	7	7	6		

Ve CORPS
Maréchal Lannes : 0318 — Cdt Corps ▶ AdC

Division Suchet 0418 — Gal ▶ AdC

17e Régiment d'Infanterie légère (un btn) 0420	7	6			
34e Régiment d'Infanterie de Ligne 0419	7	7	6		
40e Régiment d'Infanterie de Ligne 0418	8	7	7	6	
64e Régiment d'Infanterie de Ligne 0417	8	8	7	7	6
88e Régiment d'Infanterie de Ligne 0416	8	7	7	6	
Artillerie à pied 0417	8				

Division Caffarelli 0218 — Gal ▶ AdC

13e Régiment d'Infanterie légère 0220	8	7	7	6	
17e Régiment d'Infanterie de Ligne 0219	7	7	6		
30e Régiment d'Infanterie de Ligne 0216	7	7	6		
51e Régiment d'Infanterie de Ligne 0217	8	7	7	6	
61e Régiment d'Infanterie de Ligne 0218	8	8	7	7	6
Artillerie à pied 0218	8				

Division de cavalerie légère Treillard : 0514 — Gal ▶ AdC

9e et 10e Hussards 0514	7	7	6		
16e et 22e Chasseurs 0515	7	7	6		
Artillerie à cheval 0515	8				

Garnison du Santon *(commandement autonome)*

17e Régiment d'Infanterie légère (un btn) 0513	9	8			
Artillerie à pied 0513	9	8			

MODIFICATEURS AU MORAL

- **Chef en première ligne : voir table**
- **En déroute : – 1**
- **Infanterie ou cavalerie empilée avec artillerie : + 1**
- **Mise en carré face à une charge, à partir de :**
  - **tirailleurs : – 3**
  - **désordre : – 1**
  - **ligne : – 1**

Cocher de gauche à droite en fonction des pertes (une case = une perte). Le niveau de moral est indiqué sur chaque case.

ATTENTION : PHOTOCOPIER EN PLUSIEURS EXEMPLAIRES AVANT DE DÉCOUPER LES PIONS.

ORDRE DE BATAILLE AUSTRO-RUSSE

Placement historique initial et feuille d'enregistrement des pertes

Ve COLONNE
Lt-Gal Prince Liechtenstein : 1924 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de cavalerie du Lt-Gal Prince Hohenhole : 2023 — Gal ▶ AdC

Cuirassiers de Nassau et Cuirassiers de Lothringen : 2023	8	8	7	7	
Cuirassiers de l'Empereur 2022	8	7	7		
Artillerie à cheval 2022	7				

Division de cavalerie du Lt-Gal Essen II : 1924 — Gal ▶ AdC

Uhlans du Grand-Duc Constantin 1924	8	7	7	6	6
Cosaques d'Issaïeff et Cosaques de Deniseff : 1923	7	6	6	5	
Cosaques de Gordeïeff 1925	6	6	5		
Artillerie à cheval 1924	7				

Division de cavalerie du Lt-Gal Ouvaroff : 1827 — Gal ▶ AdC

Hussards d'Elizabethgrad 1628	8	7	7	6	6
Dragons de Kharkoff 1727	7	6	6		
Dragons de Tchernikoff 1827	7	6	6		
Artillerie à cheval 1727	7				

Détachement de la Garde impériale russe
(commandement autonome)

Grenadiers Semenoffski 1026	7	6	6		
Garde Jäger (un btn) 1227	8	7			
Artillerie à pied 1326	7				

AVANT-GARDE
Lt-Gal Prince Bagration : 2214 — Cdt Corps ▶ AdC

Division de cavalerie du Gal-major Voropaïtzky : 2212 — Gal ▶ AdC

Cuirassiers de l'Impératrice 2214	8	7	7		
Dragons de Twer et Dragons de Saint-Petersbourg : 2212	7	7	6	6	
Artillerie à cheval 2214	7				

Division de cavalerie du Gal-major Czaplitz : 2010 — Gal ▶ AdC

Hussards de Pavlograd 2010	8	7	7	6	6
Hussards de Mariopol 2110	8	7	7	6	6
Artillerie à cheval 2010	7				

Division de cavalerie du Gal-major Wittgenstein : 2216 — Gal ▶ AdC

Cosaques de Kisseleff et Cosaques de Malakoff : 2117	7	6	6	5	
Cosaques de Kanjenkoff et Cosaques de Malakoff : 2216	7	6	6	5	
Artillerie à cheval 2117	7				

Division du Gal-major prince Dolgoroukoff : 2011 — Gal ▶ AdC

5e Jäger 1810	8	7	7	6	
Régiment de fusiliers de la Vieille-Ingrie (I) : 2011	7	6	6		
Régiment de fusiliers de la Vieille-Ingrie (II) : 2013	7	6	6		
Artillerie à pied 2013	7				

Division du Gal-major prince Markoff : 2017 — Gal ▶ AdC

6e Jäger 2019	7	7	6		
Régiment de fusiliers d'Archangelsk : 2017	8	7	7	6	6
Régiment de fusiliers de Pskow : 2015	8	7	7	6	6
Artillerie à pied 2017	7				
Artillerie à pied 2015	7				

MODIFICATEURS AU MORAL

- **Chef en première ligne : voir table**
- **En déroute : – 1**
- **Infanterie ou cavalerie empilée avec artillerie : + 1**
- **Mise en carré face à une charge, à partir de :**
  - **tirailleurs : – 3**
  - **désordre : – 1**
  - **ligne : – 1**

Cocher de gauche à droite en fonction des pertes (une case = une perte). Le niveau de moral est indiqué sur chaque case.

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

FACTEUR DE COMBAT (potentiel de combat de l'attaquant moins potentiel de combat du défenseur)

DÉ	–3		–2		–1		0		1		2		3		4		5	
	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.	Att.	Déf.
1	3 pertes + Déroute	—	2 pertes + Déroute	—	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre
2	2 pertes + Déroute	—	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre
3	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	—	2 pertes + Déroute
4	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	—	2 pertes + Déroute	—	3 pertes + Déroute
5	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	—	2 pertes + Déroute	—	3 pertes + Déroute	—	4 pertes + Déroute
6	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	1 perte + Désordre	Test – 2	1 perte + Désordre	Test	1 perte + Désordre	—	1 perte + Désordre	—	2 pertes + Déroute	—	3 pertes + Déroute	—	4 pertes + Déroute	—	Unité éliminée

MODIFICATEUR AU POTENTIEL DE COMBAT

- **Unité en désordre : - 1**
- **Cavalerie chargeant ou contre-chargeant : + 1**
- **Attaque sur l'arrière : + 1**
- **Infanterie sur déroute ennemie : + 2**
- **Cavalerie sur déroute ennemie : + 3**
- **Facteur de combat > 5 : + 1 au dé par facteur**
- **Facteur de combat < - 3 : – 1 au dé par facteur**
- **Chef en première ligne et**
- **Terrain : voir table**

TABLE DES RÉSULTATS DE TIR

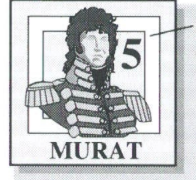
FACTEUR DE TIR (potentiel de tir moins potentiel de protection)

DÉ	–3	–2	–1	0	1	2	3	4	5
1						Test	Test – 1	Test – 2	Désordre
2					Test	Test – 1	Test – 2	Désordre	
3				Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre
4			Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre	
5		Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre		2 pertes et Déroute
6	Test	Test – 1	Test – 2	Désordre		1 perte et Désordre		2 pertes et Déroute	

MODIFICATEUR AUX POTENTIELS DE TIR ET DE PROTECTION

- **Unité en désordre : – 1 au tir et – 1 à la protection**
- **Artillerie sur le Santon : tire deux fois**
- **Terrain : voir table**
- **Cuirassiers : + 1 de protection contre tir d'infanterie**

TABLE DES CHEFS



Distance de commandement

VALEUR DES CHEFS

		Initiative dé 6 faces	Bonus au moral à distance de 0 hex./1 hex.	Bonus au combat à distance de 0 hex./1 hex.
FRANÇAIS	Murat	—	+1/+1	+2/+1 (+1/+1)*
	Lannes	—	+2/+1 (+1/+1)*	+1/+1
	Généraux de division	2 (1)*	+1	+1
COALISÉS	Liechtenstein et Bagration	—	+1/+1	+1/+1
	Généraux de division	1 (0)*	+1 (0)*	+1 (0)*

*(entre parenthèses, valeur de l'aide de camp, lorsqu'elle est différente)

MORT DES CHEFS

Pertes subies par l'unité	3-4	5	6 DÉ
1 perte	—	—	†
2 pertes	—	†	†
3 pertes et +	†	†	†

Modificateur au dé

- **Unité éliminée : +1**
- **Chef protégé : – 2**

0 General

0.1 Purpose of the game

To win the French player must take a stated number of villages and positions controlled at the beginning of the game by the Coalition Player. On his side, the latter must take certain French positions. The two players must seek on one hand to retain their original positions and inflict losses on the enemy. Each player is both attacker and defender.

0.2 Scale of the game

A hexagon represents about 200 metres of actual terrain, and a turn represents about 20 minutes of real time.

A Leader counter represents a corps commander or a general de division, accompanied by his staff (about thirty to fifty men).

Each strength point of cavalry represents about 200 horsemen. Each strength point of infantry represents around 400 infantrymen, and each strength point of artillery represents about 6 cannon.

0.3 Terrain

The map, orientated north-south, represents the northern part of the battlefield of Austerlitz. A hexagonal grid has been superimposed on the map to permit the movement of the combat units. The different types of terrain are defined by the terrain table with their effects on movement and on combat.

Note: the village and wood hexagons are only those containing a considerable number of buildings or trees, The hexes with single houses or tress are considered clear.

0.4 Morale Test

When a unit must test morale, the player who controls it throws 2D6. If the result is less than or equal to the unit's morale strength the unit has passed the test. If the result is greater, the unit has failed the test and suffered the specific effects.

0.5 Combat Bonus

All the combat modifications (charge, leader bonus, disorder etc.) modify the combat value of the unit, not the dice.

1 The Units

The formation, type, movement, fore and combat allowances and the protection value of each unit varies. The tables des potentiels gives this information.

1.1 Infantry

A unit of infantry is always in one of two formations, column or line. It is possible to change the formation during the movement phase subject to certain restrictions (see Rule 8.3)

The infantry formations:

* Column This formation is possible only in clear terrain. The

formation optimises movement and close combat.

- Line This formation is possible only in clear terrain. The formation optimises fire.

- Ordre Mixte: This formation is possible only in clear terrain and for French units only. The formation is a mixture of column and line. Place the appropriate marker to indicate that the French unit is in ordre mixte

- En Tirailleurs: This formation is possible only in clear terrain and for regiments of light infantry or jaegers. This formation, indicated by a marker, permits the harassing of an enemy by fire and evasion from infantry attacks (see Rule 11 Evasion).

- Formations in Woods and Villages: All units automatically adopt these formations when they enter a village or wood hexagon (using the relevant marker). The change upon entry does not cost MP, and upon exit the unit returns to its previous formation.

- Square The square formation is very efficient against cavalry. It is only possible in clear terrain and for all types of infantry (see Entering Square Rule 10.)

1.2 Cavalry

There are three kinds of cavalry: Heavy (cuirassiers, carabiniers), Medium (dragoons and uhlans), light (hussars, chasseurs and cossacks).

The cavalry is either in normal movement or charge movement. It can fight in either mode. A charge gives a combat bonus, but it permits enemy cavalry to attempt a counter-charge and infantry to enter square (see Rule 10.3).

Cavalry is never in a particular formation, because it will adopt the best formation possible for combat. They can evade infantry attacks (see Rule 11). Light cavalry may evade attacks by heavy or medium cavalry.

1.3 Artillery

The units of foot and horse artillery have two types of formation: they are either limbered, and may move, or in battery, and can fire. The cost of changing formation is 2MP. The artillery is the only combat unit able to stack with others. (see Rule 4.2)

1.4 Leaders

The leaders are vitally important in controlling units. Each leader possesses a command capacity (expressed as a distance), based on an estimate of historical value (see the tables des chefs). The role of leaders is detailed in Rule 6.

There are three kinds of leader:

- Corps Commanders: With a white geometric symbol (Murat, Lannes, Liechtenstein, and Bagration)

- Generaux de Division: With a coloured geometric symbol, in the form and the same colour of their troops (for example, Suchet has the pentagonal symbol of Lannes' Corps, and Markoff, the oval symbol of

Bagration).

* Aides-de-Camp: These replace the leaders killed in the battle.

A leader has a movement value of 10 and no specific formation. A leader may evade all attacks but does suffer from fire normally.

2 Facing

2.1 Infantry

All infantry units in line, column, ordre mixte, or en tirailleur have a facing of four front hexes and two rear hexes. Normal movement occurs into the two hexes directly in front of the unit.

Units of infantry in square or in woods or villages have six front hexes. They are thus not bothered by facing. They may freely choose their facing when they adopt a new formation.

A unit benefits from a bonus of +1 to its combat value when it attacks an enemy unit in its rear hexes.

2.2 Cavalry

Cavalry units have six hexes of front. There is no need to orientate them.

2.3 Artillery

Artillery in battery has two front hexes and four rear hexes. Artillery can only fire out of its front hexes. Limbered artillery is always considered to have a front.

2.4 Leaders and units in rout

These units have neither front nor rear.

3 Zones of Control

The front hexes of a unit are its ZOC. The movement phase of a unit is ended when it enters an enemy ZOC (without a leader, see Rule 4.3). It is forbidden to move directly from one enemy ZOC to another ZOC (see Rule 4.3 with leaders).

It is possible to leave a ZOC under certain conditions, by disengaging (see Rule 9). ZOCs have an effect on routing units and on lines of command (see Rules 6.4 and 14.2). The units may only fire and have combat with a unit in their ZOC, except for artillery which can fire longer distances.

Exception Limbered artillery, leaders and routing units do not have ZOCs but they exert a ZOC only in the hex they occupy.

4 Stacking

4.1 Infantry and Cavalry

Stacking is limited to one unit per hex for cavalry and infantry

4.2 Artillery

An artillery unit, and only one, may stack with another units of infantry, cavalry or artillery. Stacking and unstacking of a unit of artillery depends on both units not being in disorder or routed, or in an enemy ZOC. Unstacking applies within the normal rules of movement.

There is no additional cost for stacking and unstacking.

An artillery unit stacked with an infantry or cavalry unit does not form a single unit: the morale of the stack is that of the infantry or the cavalry with a bonus of +1. If a unit of infantry or cavalry makes a morale test the artillery is given automatically its own morale test, with all the consequences that attach to it.

An artillery unit stacked with cavalry and infantry is the last to suffer losses from fire or combat, regardless of its position of the stack.

An artillery unit, and only one, may stack with another unit of artillery. The morale of the stack is the same for both units (without bonus) and a failure of a morale test applies to both units. In such an attack the inactive player chooses which unit takes the loss.

4.3 Leaders

A leader can stack without restriction but only with friendly units.

A leader can have two positions in a stack, on top of on the bottom:

* On Top The leader is considered at the head of his troops and applies his bonus for morale and combat (attack or defence), but if the stack takes losses there is a greater chance of being killed (see Rule 15).

* On the Bottom The leader is better protected but may not use his factors.

There can only be one leader on top of the stack, and no more than three in the stack. A leader can change position in a stack during the movement phase, freely and without cost. Whatever his position in the stack, his capacity to command is not affected.

The modifiers of a leader only apply to units of his division (for the general) or of his own corps (by a corps commander).

A leader stacked with a unit can be killed (see Rule 15). A leader follows the first rout movement of its stack. The protection of a leader against fire applies only when he is on his own, and he is eliminated by combat if he cannot evade and only if he is alone (see Rule 11).

A leader is able to move through an enemy ZOC and may pass through the friendly units in rout.

5 Sequence of Play

Austerlitz 1805 is played over ten turns. A turn contains two sequences, one for each player. The first player of each sequence is determined at the beginning of the game according to the procedure in Rule 5.1.

When a player is undertaking his sequence he is known as the active player and the other as the inactive player. The inactive player intervenes is certain of the active player's phases.

5.1 Determining the first player

Random Method

Each player throws 1D6, and the winner chooses whether he goes first or second. In the case of a draw the French chose.

Bidding method

Before the dice are thrown, the players secretly note the number of victory points they will give to play first or second. The player who offers the most points wins, but gives the points to his opponent. In the case of an equal bid the French player decides.

5.2 Sequence of Play

1 Command Phase: The player checks which of his units are in command

2 Rally Phase: The player may try to tally units that are in rout or remove the disorder markers. The non-rallied units continue to rout.

3 Charge Phase: The active player makes his charges. Inactive player can attempt counter-charges and forming square.

4 Movement Phase: Units can be moved all or part of their movement allowance. Units may disengage and change formation.

5 Evasion Phase: The inactive player's units may try to evade.

6 Defensive Fire Phase: Units of the inactive player may fire defensively

7 Offensive Fire Phase: Units of the active player may fire

8 Close Combat Phase: The active players unit may engage the enemy in close combat. Units which fail their morale tests from combat make a rout move.

Each turn is shown on the time chart on the map by the appropriate time marker. After both players have completed their sequences the turn marker is advanced one section.

5.3 Random Finish

At the end of every turn starting with Turn 7 one of the players rolls 1D6 to find out if the game ends.

End of Turn 7

Game ends on 5 or 6

End of Turn 8

Game ends on 4 or greater

End of Turn 9

Game ends on 3 or greater

End of Turn 10

Game ends automatically

6 Command Phase

To use fully the movement and combat factors of a unit it must be commanded by its general de division, who must in turn be under the control of the corps commander.

6.1 Definition: Each corps commander and each general de division possess a command capacity (printed on the counter) representing the maximum distance over which they can exercise their commands. For a unit to be in command it must be able to trace a line of hexes from its leader to the unit, or a distance less than or equal to the command capacity (Line of sight does not have to apply) NB there must be a line of command, not a radius of command. (!!!)

6.2 Procedure

During the command phase the active player checks that all generals de division are under the command of their corps commanders. If a general de division is not so commanded no unit of that division can be in command (see Rule 6.6).

Then the player checks then checks that the units of the division are in command from their general de division.

A unit of a general that cannot trace a line to its superior is Out Of Command. Place the necessary marker on all such units.

6.3 The Corps Commanders

The corps commanders are always In Command. They may only command their own generals de division They are not able to substitute for a general de division to command a unit.

Exception A unit stacked with the commander is always In Command.

6.4 Line of Command and ZOCs

A Line of command cannot cross an enemy ZOC, unless the hex is occupied by a friendly unit.

6.6 Units Out Of Command

An out of command unit has only half its movement allowance (round up fractions). It cannot be voluntarily moved next to an enemy unit.

In the movement phase, an out-of- command unit of the active player which is adjacent to an enemy unit must test its morale. In the case of failure its movement phase ends. In the case of success, the unit may move normally within the disengagement rules (see Rule 9) but cannot then be placed next to another enemy unit. Out of Command artillery must succeed in a morale test for it to fire at two or more hexes distance.

6.7 General de division out of command

Each general de division has an initiative level (see the leader chart).

When a general de division is not in command of his Corps Commander, the player may throw 1D6. If the result is less than or equal to his initiative, the general is In Command. In the case of failure he is out of command. Generals test at the beginning of each Command Phase.

7 Rally Phase

During the rally phase the active player tries to rally his routing or disordered units.

7.1 Disorder

Units with a disorder marker who are not adjacent to an enemy unit may automatically remove the marker. If adjacent to an enemy unit they must pass a morale test in order to remove the marker.

7.2 Rout

Routing units who are not adjacent to an enemy unit test their morale with a -1 modifier to the morale. If successful the rout marker is turned over to disorder and the unit takes its previous formation. If they fail, they must make a rout move (see Rule 14.2)

Units in rout next to enemy units must make a rout move and cannot attempt to rally that turn.

8 Movement

8.1 General

Each unit possesses a movement ability which is a function of its formation type see the Value Chart). To move into a hex a unit must have a certain number of movement points, based on the terrain type (see the Terrain Table).

During the movement phase, the active player moves his units up to their movement allowance. A unit's movement must be completed before moving another unit.

Movement is made from hex to hex into front hexes as defined for units of infantry in column, line, ordre mixte and en tirailleurs.(Rule 2.1)

During movement, a unit may not infringe the stacking rules. For example, an infantry unit may not move through a hex occupied by another unit of infantry, cavalry or by two units of artillery.

8.2 Reorientation

*Reorientation outside an enemy ZOC: An infantry unit in column, ordre mixte or en tirailleurs outside in an enemy ZOC may reorientate itself by one hex vertex without paying movement points, for each hex into which it enters. An infantry unit in column, ordre mixte or en tirailleurs can turn further by one or two vertices at the cost of 1 MP and an about turn for 2MP. An infantry unit in line, situated outside an enemy ZOC must pay 1MP for each vertex of facing it changes.

*Reorientation in an enemy ZOC: An infantry unit in an enemy ZOC may reorientate itself by one hex vertex but this costs all its movement allowances An infantry unit in disorder in an enemy ZOC must pass a morale test to reorientate. If it fails it cannot move that turn.

*Cavalry, Infantry in a Village, in woods or square, leaders and limbered artillery, units in rout: All these units have six front hexes and reorientation does not apply to them.

*Artillery in battery: A unit of artillery in battery does not have any movement allowance. However, it may change facing by one or two vertices if it has not otherwise moved. Putting the unit into battery allows a change of facing at the choice of the player. An artillery unit situated in an enemy ZOC must test its morale to change facing (by only one vertex) or formation. A disordered artillery unit in an enemy ZOC cannot change facing.

8.3 Changing Formation

Infantry

A unit of infantry not in an enemy ZOC may change formation, costing 2 MP (or all its points for a unit in square) for each change. A formation change is only possible in clear terrain. The movement allowance available is that of the new formation, having paid the 2 MP for the change.

A unit in an enemy ZOC must pass a morale test to change formation. If successful it changes formation at a cost of all its movement points. In the case of failure, it may not change formation that turn but retains its movement.

A unit in disorder in an enemy ZOC cannot change formation.

Artillery

The rules above apply in the same fashion to artillery, except that it may chose to go into battery in the course of movement, which is reduced by the cost of the 2 MP required.

9 Disengagement

Disengagement permits a unit to leave an enemy ZOC, subject to certain constraints. To do this the unit must leave the enemy ZOC into a free hex (see 9.1) and if infantry retain the same facing. A unit of infantry disengaging spends it all its MPs.

9.1 Disengagement Hexagon

A disengagement can only be made into a hex free of enemy ZOCs (one cannot move from ZOC to ZOC). In addition, a disengagement can only be made into a clear hex, without crossing a river, bridge, escarpment, ditch, or a double level; of change, and without entering a wood or village. It must also follow the stacking rules.

9.2 Disengagement Constraints

Infantry

An infantry unit in an enemy infantry or artillery ZOC may be able to disengage. It is not possible to disengage in a cavalry ZOC. A unit in square can never disengage.

A unit in disorder must pass a morale test to disengage. If it fails its movement is completed for the turn.

Cavalry

A cavalry unit can disengage if its movement allowance exceeds that of the enemy units exerting the ZOCs. In this case, the cavalry unit pays the normal cost of the hex and is able to complete its movement.

If an enemy unit with better or the same movement is adjacent to cavalry that wishes to disengage, it can disengage like infantry, that is by one hex, using all its movement allowance.

A cavalry unit in disorder must test its morale to disengage, only if it finds itself in an enemy cavalry ZOC.

Artillery

Limbered artillery may disengage from an infantry ZOC, but it cannot do so if in the ZOC of an enemy cavalry unit. An artillery unit limbered and in disorder must test to disengage. Artillery in battery can never disengage

10 Cavalry Charge

Cavalry charges are a special type of movement followed by combat

10.1 Conditions for a charge

A charge can only be declared in the Charge Phase. A charge must be declared from a clear hex which is not adjacent to the enemy. The charge is a form of movement in respect of its limitations (stacking and enemy ZOCs)   A cavalry unit can declare a cavalry charge against any enemy unit more than three hexes away in sight (see Rule 16). One turns the cavalry counter to its Charge face. The charge is made by the chosen unit in the most direct route in terms of hexes (not movement points). The unit which charges cannot change target (except in the case of a counter-charge) even if the enemy unit forms square.

A cavalry unit cannot charge if the most direct route passes through a river, an escarpment, a ditch, a village, a bridge, a wood, a double change of level, or if the enemy unit is in a village or a wood.

The charge gives a bonus of +1 to combat. A cavalry unit in disorder cannot charge

10.2 The counter-charge

A cavalry unit of the inactive player, not adjacent to an enemy unit but within two hexes of a unit of the active player in its line of sight (not the unit of contact nor the departure hex) may make a counter-charge. To do so it must pass a morale test.

In the case of failure, the unit does not react and will not make a charge this turn. In the case of success, the unit is changed to its charging face and is automatically moved a hex, to be placed adjacent to the charging enemy unit. The inactive player's unit stops its movement there and its charge is terminated (but its bonus applies anyway).

If several cavalry units of the inactive player are in range for counter- charging at the same time, then the inactive player indicates which of them are assigned to the mission. All the units designated must then test their morale and counter-charge if successful (the inactive player cannot wait for the result of one test before declaring another counter-charge.

In the following combat phase, a unit which made a counter-charge must be attacked in priority by the cavalry unit of the active player (with his choice in the case of several counter-chargers). A counter-charge suffers from the same terrain restrictions as a charge.

A cavalry unit in disorder is not able to counter-charge. A counter-charger has a bonus of +1 in combat.

At the end of the turn all units of charging cavalry are returned to their normal face.

10.3 Going into Square

A unit of infantry not in an enemy ZOC at two hexes range from and in sight of a cavalry unit may attempt to go into square. To do so it must pass a Morale Test applying a modifier according to its formation at the moment when it attempts to go into square. If the unit is:

*In line: -1 from its base morale

*en tirailleur: -3 from its base morale

*In disorder -1 from its base morale

Going into square is not affected by terrain.

If the test is failed the infantry unit disorders. If the test succeeds, the unit is put into square. Place the appropriate market in both cases.

Note going into square can also be done during movement, in which case no morale test is needed.

11 EVASION

Evasion is a special form of movement available to the inactive player only, which permits them to avoid combat with enemy units which are in contact.

11.1 General. An evasion permits a unit of the inactive player to retire one hex, without changing its facing, when an enemy unit is in its ZOC. Only certain units, defined below, are able to make an evasion. In all cases a unit must pass a morale test to be able to evade. A unit in disorder or rout is not able to evade. An evading unit cannot use defensive fire.

Note: The evasion procedure is similar to disengagement, but is limited to the units of the inactive player.

11.2 Evasion Hexagons

An evasion can be made only into a clear hex which is not in an enemy ZOC, and which is not entered by crossing a river, ditch, escarpment, bridge or double increase of level. The unit must also comply with the stacking rules.

11.3 Units which may evade

*Infantry: Light Infantry and Jaegers en tirailleur are the only units to be able to avoid an enemy infantry formation, even another light formation. A unit of light infantry cannot evade a cavalry unit.

*Cavalry: Cavalry can evade any infantry formation. Light cavalry is able to evade another cavalry unit but only if it is heavy or medium cavalry.

*Artillery: Limbered artillery can avoid infantry but not cavalry. Artillery in battery cannot evade. * Leaders: A leader stacked with a unit evades with that unit. A leader alone in a hex can always evade without any terrain restrictions (or a morale test) all enemy units.

A combat unit is not able to evade an enemy unit if it is in the ZOC of another enemy unit.

11.4 Advance after evasion

Where an evading unit vacates a hex a unit of the active player which has that hex in its ZOC may automatically advance into it. A unit which advances in this fashion may not fire or engage in close combat.

12 Offensive and Defensive Fire

12.1 General: Offensive and defensive fire are resolved in the same manner. Infantry units may only fire at units in their ZOC (that is in the front hexes). Only artillery can fire at a distance. A unit fires in sequence and only into one hex each. Fire for one unit is resolved before that of other units. A unit firing offensively may not use close combat

12.2 Procedure

1.For artillery units check the LOS (see Rule 16)

2.Take the fire factor of the firing unit and the protection factor of the target (see the Value Table)

3.Apply modifiers for terrain and disorder The result of these operations gives a fire factor shown on top of the Fire Results Table

4.Resolve the fire with 1D6. The results are applied immediately on the target.

12.3 Results of Fire and of Combat The fire rests table is different from the close combat table but the results are of the same types which are as follows:

*Test Morale test (applied to the fire target, the attacker and/or defender in close combat)

*Test-1 or Test -2 Morale test as above but with one or two points deducted from the base morale.

*Disorder and X losses and disorder: The unit in question receives a disorder marker and for each loss indicated the player crosses out a box from the left to the right on the loss record chart in regard to the corresponding unit. The morale of the unit diminishes in line with losses, the new morale is used in each case. When a unit has lost all its points - all its boxes are crossed out - it is eliminated and its unit removed from play. Morale points can never be recovered. A unit in disorder which received a further disorder result routs.

*Rout and X losses and Rout A unit which routs is marked with a rout counter . It immediately takes a complete rout move (see Rule 14.2). Furthermore it loses the indicated number of points as explained above.

12.4 Defensive Fire

After the movement phase but before the active player's combat phase, the infantry units and battery artillery units of the inactive player may fire defensively. The procedure is identical to offensive fire.

13 Close Combat

13.1 General

A unit of the active player with an enemy unit in its ZOC may attack it. Combat is not obligatory. Artillery, light infantry en tirailleur, leaders and routed units are not able to have Hand-to-Hand Combat. A unit can only attack one unit a turn. A unit can suffer attacks from a number of units in the same turn but each result is applied before proceeding to the next combat

13.2 Procedure

1. Take the combat value of the attacking unit from the TP, and deduct from it the combat value of the defender.

2. Apply modifiers for terrain, charging, leaders, disorder and rout. The result of this gives the Combat Factor which is found on top of the TRC.

3.The active player throws 1D6 and applies the result simultaneously to the attacker and defender. If both parties score a rout result only the defender routs, the attacker stands in disorder.

13.3 Advance after Hand-to-Hand Combat

One unit, and only one, of the active player may advance freely and immediately into a hex vacated by the rout of the enemy. Only a unit which participated in the combat may advance but not necessarily the unit that caused the rout. Movement is limited to one hex.

14 Morale and Rout

Morale represents bravery of a unit faced by fire and its level of discipline and training. Morale falls with losses suffered. The initial morale (the higher) is noted on the combat counters. The reduced morale is a function of losses as shown on the order of battle (this also serves to record the losses).

14.1 Morale Test

A unit must test its morale (using the procedure in Rule 0.4) in the following cases:

*The result of fire or combat requires a test

*An out-of-command unit which wishes to disengage

*An attempt to evade

*Disengagement in rout

And, depending on type of unit, must also test in the following cases:
Infantry

*Changing formation in a ZOC

*Changing facing in a ZOC and in disorder

*Changing formation outside a ZOC but in disorder

*Forming square in the face of a cavalry charge

Cavalry

*to make a counter-charge

Artillery

*Changing facing in a ZOC

*Firing when not in command

14.2 Rout

A unit is put automatically into rout with its second disorder.

At the Rally Phase (and after a rout caused by combat), the units who are not rallied make a rout movement. This is a move of three hexes, for cavalry, and two hexes, for infantry, without taking account of the terrain. An artillery unit which routs is eliminated.

A unit in rout may have to exit the map, it may not return (see Rule 19 Victory Conditions)

Rout Priority

The movement of a unit in rout has certain directional limitations. Each routing unit must take the most direct route to a friendly map edge (west for the French, east for the Coalition), following these priorities.

*avoiding enemy ZOCs
*by hex on the least movement cost.

A routing unit must follow the stacking rules.

A routing unit which is forced to move through an enemy ZOC loses one point per hex moved. A unit is rout which cannot move is eliminated.

The Frozen Lake (near Girzikowitz)

It is possible to rout across the frozen lake hexes. One throws 1D6 for each hex crossed and the ice cracks on

Infantry
1

Cavalry (except heavy)
1-3

Heavy Cavalry
1-4

If the ice cracks, the unit loses a point for each hex crossed.

15 Death of Leaders

15.1 General

When a leader is stacked with a unit which suffers fire or combat, he risks being killed. The player throws the dice and reads on the mort des chefs table on the relevant column. Leaders do not suffer the losses of the unit, but simply test.

When a leader is killed, his piece is removed, with the consequences noted in 15.2 and 15.3. The replacement occurs on the second turn after his death. It is then replaced by the aide-de-camp on the reverse of the counter. An aide-de-camp is killed in the same manner and is replaced by the same counter two turns later.

15.2 Death of generals de division

All the units of a division are out of command until the aide-de-camp replaces the general. On his arrival the aide-de- camp is placed within two hexes of one of the units of the division (if French) or one hex (if Coalition)

15.3 Death of a Corps Commander

All the generals de division in the corps are out of command but they may attempt to use their own initiative (see Rule 6.6). On his arrival the aide-de-camp is placed within four hexes of one of a friendly unit (if French) or three hexes (if Coalition)

16 Line of Sight

To be able to fire artillery, make a charge, a counter-charge or go into square, a unit must be able to trace a LOS to its target. A LOS is traced from centre of a hex to the centre of a hex. On the same level a village, wood or a unit (but not a leader) block the LOS if it passes through their hex (but not along the hex edge). With a different level, one can only see into the first hex of a higher level. One can see behind a village of wood only if the unit is on a lower level and is behind or adjacent to village or wood. A unit does not block a LOS between two hexes on different levels.

17 Special Rules

The Santon (French only)

The two French units placed on The Santon may not leave it except in rout. The artillery battery has a range of eight hexes and fires twice a turn, at the same target. When it has to test for losses it does so only once. These units are always in command.

NOTE: these units had received Napoleon's personal order to hold the position to the death, which explained their excellent morale. They consisted in part of 5 12 pounder guns, the strongest on the field

The Village of Blasiowitz (Russians)

The three Russian units placed in Blasiowitz may not leave the three hexes of the village and its adjacent hexes, except in rout, before Turn 3. At the end of Turn 3, one throws a dice at the beginning of each Command Phase. On a six, by leave the map by hex 1130 with a route free of enemy ZOCs. They cannot fight of fire, except in defence, and must move as quickly as possible in column. A modifier of +1 for every turn after Turn 3 (Turn 6 they will get three more). These units are always under command. NOTE: these units are the LifeGuard recalled suddenly because of the combats on the Pratzen.

18 Set Up

Two set-ups are possible: a historical set- up or a free set-up (for competition). In these two cases, the set-up formation of a unit is the choice of the owning player.

*Historical Set-Up

As given on the order of battle

*Free set Up

A zone of deployment is marked on the map, with a white colour for the French (the western part of the map, between Girzikowitz and the Santon) and red for the Coalition (the eastern part of the map, between Kowalowitz and the east of Blasiowitz). The two armies may deploy freely, save for obligatory set-ups (the French on the Santon, the LifeGuard in Blasiowitz). Liechtenstein's Corps must be placed in south zone and Bagration's in the north. The first player sets up second.

19 Victory Conditions

Each side scores Victory Points (PV) by capturing objectives and inflicting losses on their opponent. One must calculate, as necessary the Opening Value of the players (see Rule 5.1) and the eventual Side Bid Value. The latter permits one to overcome, according to the players estimation, any imbalance between the two armies. The Side Bid Value works in the same way as the initiative bid (both sides bid value for each army)

End of The Game

At the end of the last turn of the game, the players halt (the plateau of the Pratzen, to the south, is completely occupied by French troops). The calculation of VPs (detailed in the chart) defines which of the armies has lost the northern flank to the other.

*VP for losses inflicted

Points are scored for each morale point loss inflicted on one's opponents, with a supplementary bonus for each unit entirely eliminated.

For example, a player who destroyed an enemy infantry unit with three morale points marked would score (3x2VP) plus 4 = 10 VPS

For a unit which leaves the map in route one counts the total of morale points which have been lost but not the bonus for elimination (This would give only 6 VPs in the above example).

*Control of Territory

The players score equally for hexes controlled at the end of the game (the village formation markers serve as an indicator for control)

At the end of the game, where there is a difference in points between the two sides. The winner is the side with more than 15 VP more than his opponent. Any other result is a draw.

FRENCH VICTORY POINTS

COALITION VICTORY POINTS

Agreed
Value of side
Agreed
Value of side

Value of initiative

Value of initiative

Terrain

Terrain

Blasiowitz, each of three hexes 5 VP

Bosenitz, each of four hexes 5 VP

Kruch-Holubitz, each of three hexes 5 VP

Girzikowitz, each of two hexes 5 VP

Kowalowitz, each of 4 hexes 3 VP

Hamlet of Wellatitz (0110) 3 VP

The Holobtizer Inn (2118) 3 VP

The Maxlowka Inn (0115) 5 VP

Posoritzer Post (2619) 5 VP

The Rochlenka Inn (0416) 5 VP

La Foulerie (2527) 10 VP

The Goldbach Bridge (0120) 5 VP

The Pratzen roads:

French flank (0127): 10 VP

hex 1130 3 VP

Santon (0513) 20 VP

hex 1730 10 VP

Enemy Losses

Enemy Losses

Infantry

2 VP for each SP

Infantry

2 VP for each SP

4 VP for each elim

4 VP for each elim

Cavalry

3 VP for each SP

Cavalry

3 VP for each SP

6 VP for each elim

6 VP for each elim

Artillery

5 VP for each SP

Artillery

5 VP for each SP

Corps commander killed 15 VP

Corps commander killed 15 VP

General killed 9 VP

General killed 9 VP

aide -Corps killed 10 VP

aide -Corps killed 10 VP

aide -div killed 6 VP

aide -div killed 6 VP

Return to Austerlitz
(from Vae Victis 4)

In the cause of historical realism, and following the remarks of numerous readers who are specialists in the Empire, the strength of some units have been altered. It is recommended that you use the new table shown below (see VV4).

Modifications to the rules

10.1 Cavalry Charge

A cavalry charge can be made on a target up to two hexes away and not at three hexes range. Following the charge advance after combat is obligatory if the hex attacked is cleared (by evasion, route or elimination).

13 Squares in Combat

A square cannot voluntarily engage in hand-to-hand combat.

14.2 Rout

A routing unit may, if so obliged, pass through a friendly unit, in which case it inflicts an automatic disorder on the units through which it passes.

Rout of Artillery

An artillery unit can rout if it is not in an enemy ZOC at the beginning of its rout. The movement factor in rout of a foot battery is 2 points and for a horse battery 3 points. It may rally normally. A routed artillery unit in an enemy ZOC is eliminated.

17 The Santon

The units in the Santon position may suffer a disorder but may not rout (they must be eliminated to take the position).

Amendments

Only the Austrian horse artillery may move 5 hexes.

Artillery may not go into battery in broken terrain.

A may not be made through a friendly artillery battery.

Cavalry loses one point of its value when attacking a village or leaving a village.

The movement factor of an infantry unit in a wood or a village is that of the formation it had before it entered. The cost of movement is that of these hexes (where the cost is 2 MPs) is 2 for units in column or en tirailleurs , and 1 for a line. Infantry in square may not advance in a forest.

A moral test failed after fire, melee or a failure to enter square inflicts a disorder on the unit.

14.2 Rout

A routed unit that must take a moral test from fire or melee fails automatically and must immediately start a new rout movement.

A unit in rout must take its obligatory movement in the rally phase. A routed unit may not fire or fight hand-to- hand.

Leaders

The terrain effects are the same for a leader as a unit of cavalry. A leader may only giove his morale and melee bonus if he is stacked with a frontline unit. Leaders bonuses are not cumulative.

A leader who survives an attack may evade if a unit with which he was stacked was destroyed and an enemy unit advances after combat. If the evasion cannot occur, the leader is captured and retired from the game. His enemy receives victory points.

A general de division without troops is removed from the map (he rejoins the emperor), he may not return but his removal does not cause VPs to be received by the enemy.

The Russian Imperial Guard

The detached units of the Russian Guard must (at the end of each movement phase be in or adjacent to Blasiowitz, until their departure on Turn 3.

The units had received an order to move to the Pratzen and those in an enemy ZOC may stay and fight. Nevertheless, once they are outside an enemy ZOC they must move towards the Pratzen by the most direct route. The priority route passes through the hexes 1130, 1230, 1330, 1630, 1730, 1830, 1930, 2030, 2130, 2230, 2330, 2530.

Units which leave the map in the direction of the Pratzen are not in rout and do not give the enemy any VPs for their retreat.

Competition

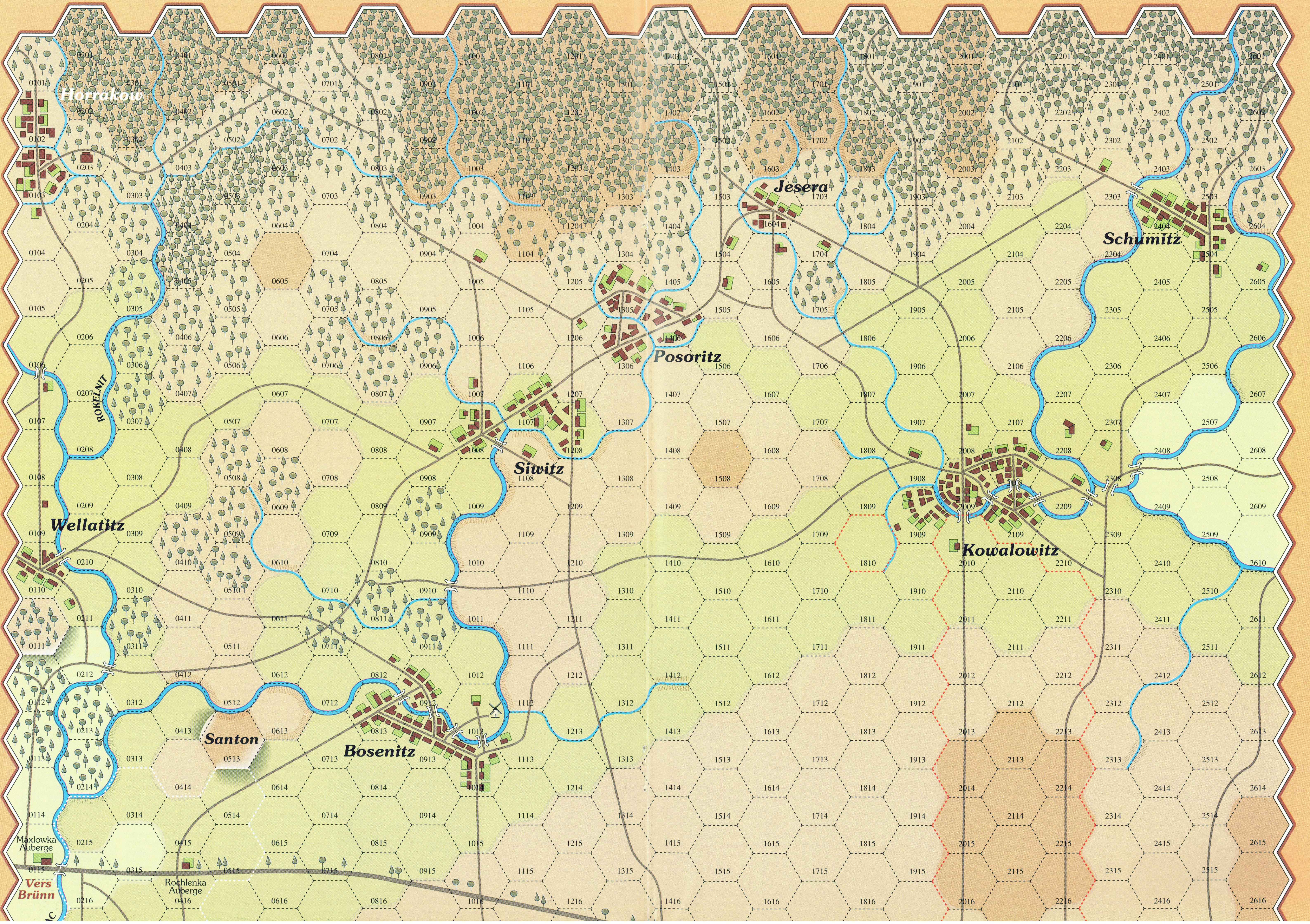
For the most competitive game a chess clock should be used. This gives a more exciting game and imposes a realistic restraint.

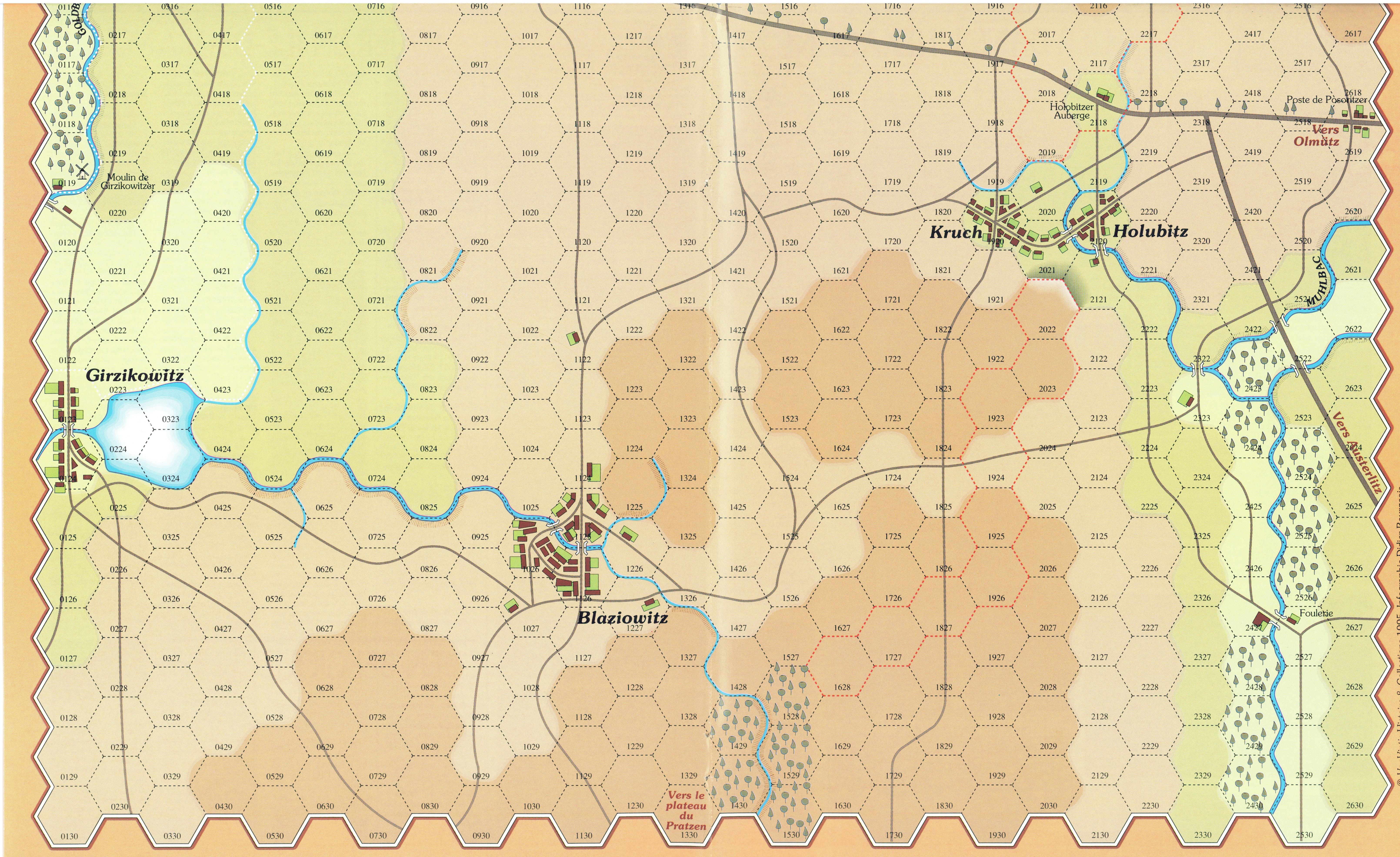
Proceed in the following stages:

Choice of side, paid in VPs
Free placement of hidden units
Choice of initiative (in VPs)

Play is limited to 6 first turns of the game, each player having ninety minutes in total. A player suffers a penalty of 3 VPs for each minute after that stage. Victory points are attributed after the end of the last turn on the basis of who last controlled the hexagon.

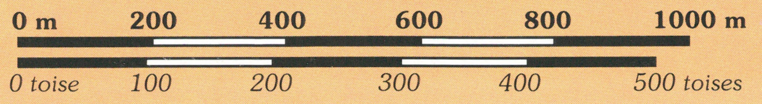
Charles Vasey roughly translated from Vae Victis.


Horrakow
Jesera
Schumitz
Posoritz
Siwitz
ROKELNIT
Wellatitz
Kowalowitz
Santon
Bosenitz
Maxlowka Auberge
Rochlenka Auberge
Vers Brünn


GOLDB
Moulin de Girzikowitzer
Girzikowitz
Blaziowitz
Vers le plateau du Pratzen
Kruch
Holubitz
Holubitzer Auberge
Poste de Posoritzer
Vers Olmütz
MUHLBAC
Vers Austerlitz
Foulerie

DÉROULEMENT DE L'AFFRONTEMENT

10 h	10 h 20	10 h 40	11 h	11 h 20	11 h 40	12 h	12 h 20	12 h 40	13 h


0 m
200
400
600
800
1000 m
0 toise
100
200
300
400
500 toises

Service cartographique de *VaeVictis*

CARTE DE LA PARTIE NORD DE LA BATAILLE

AUSTERLITZ, 2 décembre 1805

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois.

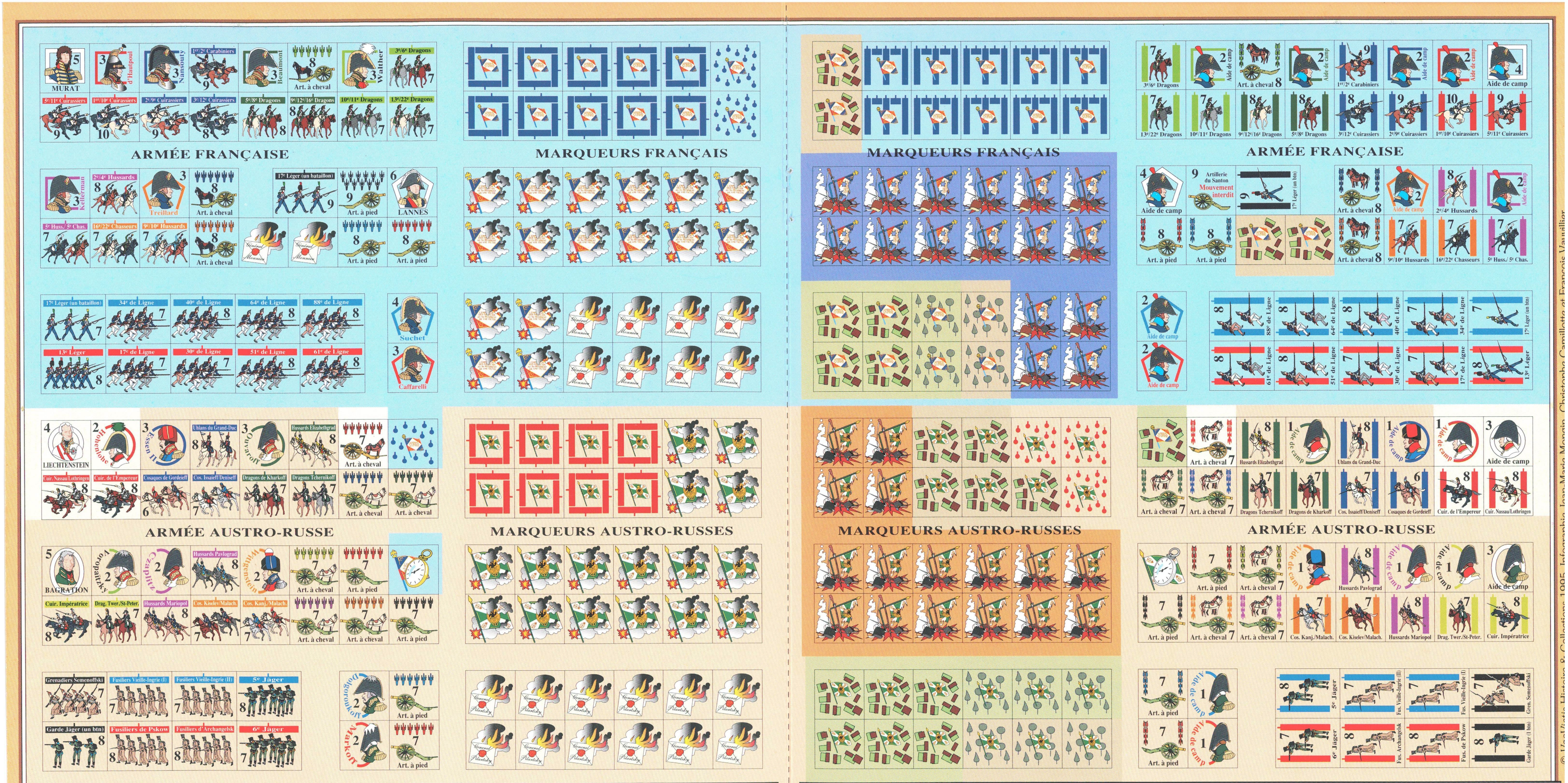


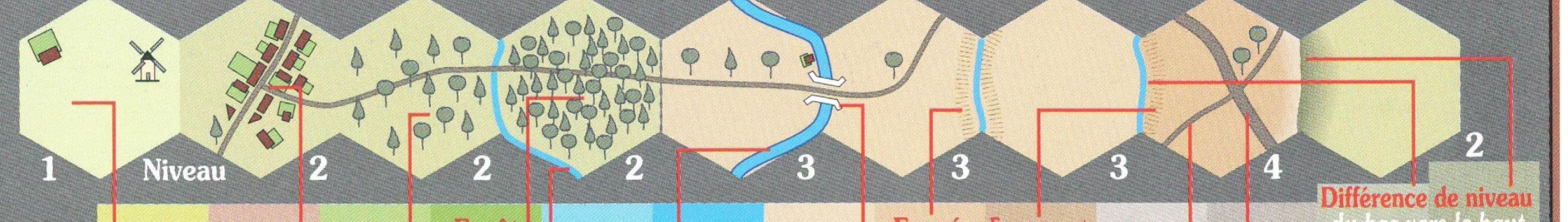
TABLE DES POTENTIELS DES UNITÉS

	CHEFS	INFANTERIE						CAVALERIE				ARTILLERIE (* Santon)	
	Généraux ou aides de camp	En colonne	En ligne	En ordre mixte (Français uniquement)	En carré	En tirailleurs	En déroute	Lourde Cuirassiers (* +1 contre tir d'infanterie) et carabiniers	Moyenne Dragons et Uhlans	Légère Hussards, chasseurs à cheval et cosaques	En déroute (*conserve le potentiel de sa catégorie)	à pied	à cheval
MOUVEMENT (PM)	10	4	3	3	1	4	2	5	6	7	3	4	6*
TIR	–	1	3	2	2	2	–	–	–	–	–	voir ci-dessous	
COMBAT	–	3	1	2	1 c. Inf. 4 c. Cav.	0	0	5	4	3	*	0	
PROTECTION	3	1	2	1	0	3	1	2*	2	2	*	1 en Mouvement 2 en Batterie	

* 5 pour Autrichiens

à pied	à cheval	Distance en hex.
5	4	1
4	3	2
3	2	3
3	1	4
2	1	5
2	–	6
2	–	7
1*	–	8*

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN



Effets du terrain sur

Dépense en PM

	Dégagé	Village	Bois	Forêt dense	Ruisseau	Rivière	Pont	Fossé dans les deux sens	Escarpement dans les deux sens	Chemin	Route	Différence de niveau du bas vers le haut 1 niveau	2 niveaux
l'infanterie (quelle que soit sa formation)	1	2	2	interdit	sans effet	+2	+1 colonne +2 autre f.	+2	+1	sans effet	sans effet	sans effet	+2
la cavalerie (quelle que soit sa formation)	1	3	3	interdit	sans effet	+2	+1	+4	+2	sans effet	sans effet	sans effet	+3
l'artillerie (attelée)	1	Interdit (sauf sur route ou chemin, coût 1 PM)		interdit	+1	interdit sauf pont	annule la rivière	interdit	interdit	annule terrain interdit et pénalité	bonus 1 si Mvt entier sur route	+1	interdit
le potentiel de combat	sans effet	Déf. Tir Combat Prot. Inf.* 2 2 3 Cav. — -1 +1 Art. — — +1		interdit	sans effet	Défenseur +1 au combat	Défenseur +1 au combat	Défenseur +1 au combat	Déf. + haut +1 au combat	sans effet	sans effet	Défenseur +1 au combat	Défenseur +2 combat +1 prot.

* Remplace les potentiels usuels de l'infanterie

© VaeVictis Histoire & Collections 1995. Infographie Jean-Marie Mongin, Christophe Camillotte et François Vauvillier